NEBULA

PIRATAS DE MARDUK

TIAGO JUNGES

COISINHA VERDE

TIAGO JUNGES

NEBULA

PIRATAS DE MARDUK

1ª Edição
Edição do Autor
Porto Alegre
2018

Copyrights © Tiago Junges
Autores: Tiago Junges
Ilustração de Capa: Diego Sá (diego.safre@gmail.com)
Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)
Ilustrações Internas: Bruno H. Junges, Domênico Gay, Eduardo Vidal Cadore, Leo Molinari, Rafael R. Sinnott e Tiago Junges.
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Nebula: Os Piratas de Marduk foi criado em 2017
por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Playtesters: Augusto "Joey" Razzolini, Eduardo Vidal Cadore, Rafael "El Hombre" Bernardy, Bruno H. Junges, Lucas Ranger, Rafael R. Sinnott, Rodrigo Raya, Marcus Carvalho, Gabriel Zigue, Aline Rebelo, Emma Junges, Diego Sá, Rafael Lopes Braga, Robson Rodrigues, Leonardo Pereira, Igleson Freire, Patrick Bauer, Matheus Gonzaga, Joaquim Neto, Pedro Medeiros, Jorge Valpaços, Jefferson Neves, Luís Oliveira, Hélio Brandão, Rafael Luft, Luciano Abel, Erik Nunes, Diego Muniz, Renan Neto, Victor Castro, Fernando Rocha, Luana Oliveira e Homer J Simpson.

Que rolem os dados!!!

Impresso por Evangraf Ltda.

www.coisinhaverde.com
Porto Alegre
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

J95n Junges, Tiago

Nebula: piratas de Marduk / Tiago Junges. Porto Alegre: [Edição de Tiago Junges], 2018.

104f. : il.

Índice
ISBN: 978.85.922369.2.2

1. Jogos de Aventura. 2. Ficção Científica. I. Título.

CDD: 793.9

Gabriela M. Lopes CRB10/1842

Apoiadores

Aqui estão listados todos aqueles que apoiaram esse projeto, tornando possível a existência do Nebula Piratas de Marduk. Esse livro só existe porque eles acreditaram no meu projeto. A todos eles meu mais sincero agradecimento e que esse livro possa levar vocês e seus amigos para as aventuras mais incriveis.

Aislan Adi Gonçalves de Borba, Alberto Massoco Ticianelli, Alberto Pereira de Paiva Filho, Alexandre F Soares, Alexis Jose Xavier Gonzalez, Alexsandro Teixeira Cuenca, Álvaro B. Filho, Ana Carolina Von Daben, Brayan Kurahara, Bruno Lima Antunes, Bruno N Pereira, Bruno Salim Chaluppe Soares, Bruno Vassalo da Silva, Caio Cezar Diogo da Silva, Carlos Eduardo Da Silva Leal, Carlos Eduardo Felin Tamiosso, Carlos Ogawa Colontonio, Carolina Luzes, Cesar Questor, Cezar Capacle, cristiane lopes de oliveira alves, Cristiano "Leishmaniose" DeLira, Cristiano Alexandre Moretti, Daniel Centeno, Daniel de Sant'anna Martins, Daniel Marcos Martins, Daniel Paes Cuter, dausee, Davi Araujo, Davi Nascimento, Demian Machado Walendorff, Diego Bassinello, Diego Freitas, Diego Lobo Gualberto, Diogo Leal, Diogo Lima Barreto, Diogo Nogueira, Djalma Livino de Souza Junior, Douglas Bloss Pires, Douglas Estevez, Edney B. C. Soares de Souza, Eduardo Delabari Maracci, Eduardo Fernandes Pülschen, Eduardo Maciel Ribeiro, Eduardo Venâncio de Almeida Soares, Emmanuel Kanter, Erick Willian Ayres, Everton Ricardo Bueno de Deus, Fabiano da Silva Silveira, Fabiano de Medeiros Saccol, Fabio Cesar de Carvalho, Federico Troiano, Felipe Campos, Felipe dos Santos, Felipe Malafaia Alves, Fellipe Denser leite da Silva, Fernando Machado, Francis Diego Duarte Almeida, Gabriel Lopes Venturoso, Gabriel Vieira, Gilberto Silva, Guilherme Gomes Neto, Guilherme Machado, Gustavo Eggers Cassali, Gustavo Toscan da Silva, Harrisson Pintor de Souza, Helio Dalanhol, Helio Rodrigues Machado Neto, Herbert Lasanha Soares, Hugo Rebonato, Igor "Bone" Toscano, Igor Soares, Italo Pivato de Gaspero Lotufo, Iuri Gelbi Silva Londe, Ivan Barion Ferraz Ribeiro, Jader Eckert Brasil, Jean Berardinelli Ricieri, Jefferson Neves, Jeremias Sá de Freitas, Joao F C Vale, João Ricardo Bittencourt, João Vitor Santiago, jonatan cartilho silva, Jonatan Monteiro Perdigao, Jorge dos Santos Valpaços, José Rafael de Souza, Juliane Magalhães da Silva Santos, Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo, Julio Matos, Junior Santtos, Kleverson Carvalho, Leandro Santos Felix, Leonardo Carneiro, Leonardo Kams, Livia von Sucro, Lucas Comerlato, Lucas da Cruz de Freitas, Lucas de Souza Prates, Luciano Faria Abel, Ludmila Selvatici Faiolli, Luiz Guilherme Lopes dos Santos, Luiz Phillipe de Mello, Luiz Victor A M Ribeiro, Manolo Santos Sampaio, Márcio da Silva Kubiach, Maria Aparecida Simões Bernard, Mariana Tavares Soreiro, Marley Luciano Vital Filho, Mateus Eustáquio de Oliveira, Matheus Cademartori, Matheus dos Santos Gonzaga, Maxwell Araujo Santiago, Michael Cebalos Ruppelt dos Santos, Miguel Vasconcellos Peters Garcia, Mundos Colidem, Nataniel Zeilmann, Nicolas Bohnenberger, Nikos Elefthérios, Ofidio Nogueira, Patrick Bauer, Paulo César Régis Suarez, Paulo Henrique Dos Santos, Paulo Lana, Paulo Ramon Nogueira de Freitas, Pedro Antonacci Porciúncula, Pedro Henrique, Pedro Medeiros, Pedro Oliveira Obliziner, Pedro Rocha, Péricles Sávio Garcia Marques, Petras Furtado, Rafael Bernardy, rafael carvalho e lima, Rafael Félix, Rafael Luft, Rafael Rocha, Rafael Silveira, Raul Forte Guimaraes de Almeida, Renan Lima, Renato de Castro Pereira, Renê Ricardo, Rodolfo Rodrigues, Rodolfo Vieira Maximiano, Rodrigo Bandeira, Rodrigo Lucas Pereira, Rodrigo Miranda, Romulo Jorge Martins, Salomão dos Santos Soares, Silas Marques de Lima, Silvana Junges, Theo Ribeiro de Barros, Thiago Das Chagas Compan, Thiago de Bittencourt Buss, Thiago Gomes Santiago, Thiago Rosa Moreira, Tiago Hackbarth, Tiago Mendonça Marinho, Tiago Panaro de Oliveira, valberto pereira de sousa filho, Vanessa Vandesteen, Victor Pimentel Barros, Victor Wind, Vinicius Goncalves Campos Telles, Vinicius Moes de Souza, Vitor Frazão Dias, Vitoria Moncaio, Wesley Vacao Moreira.

Sumário

Agradecimentos **6**
Prólogo **7**
Introdução **8**
Referências 8
O Que é RPG? 9
Capítulo 1 - Regras Gerais **10**
Criação de Personagem 10
Criação de Bando 10
Exemplo de Fichas 11
Testes 12
Combate 13
Vitalidade 14
Condições 15
Regra Opcional: Lesões 15
Destruindo Objetos 16
Turno e Movimento 17
Capítulo 2 - Perícias **18**
Perícias Básicas 18
Perícias Treinadas 18
Lista de Perícias 19
Animais 19
Ciência 20
Crime 20
Hacking 20
Lábia 20
Luta 21
Mecânica 21
Medicina 22
Nanotecnologia 22
Percepção 22
Pilotagem 23
Política 23
Psionismo 23
Reflexo 24
Sobrevivência 24
Tiro 24
Vigor 25
Vontade 25
Capítulo 3 - Espécies **26**
Espécie: Androide 26
Habitat 27
Ambiente 27
Mecânicas de Jogo 27
Espécie: Gorf 28
Ambiente 28
Mecânicas de Jogo 28
Habitat 29
Espécie: Humana 29
Ambiente 30
Mecânicas de Jogo 30
Habitat 30
Espécie: Psiônico 31
Ambiente 31
Habitat 31
Mecânicas de Jogo 32
Espécie: Zarak 32
Ambiente 33
Mecânicas de Jogo 33
Habitat 33
Capítulo 4 - Equipamento **34**
Equipamento Variado 34
Armas de Fogo e Energia 36
Armas Brancas 40
Proteção 41
Implantes Biônicos 43
Softwares 44
Drogas 45
Capítulo 5 - Espaçonaves **46**
Lista de Modelos 46
Modelo Bofog 46
Modelo Burner 47
Modelo Cachalote 47
Modelo Graviton 48
Modelo Hilk 48
Modelo Jaguar 49
Modelo Starfire 49
Dívidas 50
Revendendo Espaçonaves 50
Compartimentos da Espaçonave 51
Artilharia 52
Batalha Espacial 53
Viagem Espacial 55
Capítulo 6 - História **56**
Terra, 2071 DC 56
A Nova Estrela 56
A Revolta 57
A Nova Ordem 57
Domínio da OMEGA 58
A História dos Gorfs 58
A História dos Zarak 59
Capítulo 7 - Planetas **60**
Lahar 61
A Roleta Dourada 61
Fazendas de Thanok 61

Sumário

Thanok 62
Ronok 63
Jogando no Cassino 63
Shamash 64
Prisão Radioativa 64
Campos da Morte 64
Templo dos Escolhidos de Shamash 64
Serpentes de Shamash 64
Lupids 65
Dalinors 66
Tempestades de Areia 66
Tammuz 67
Paraíso Azul 67
Fauna Desconhecida 67
Planalto dos Corais 68
Constante Vigilância 68
Ishtar 69
Cidade de Liona 69
Mainframe 69
Estação Espacial Gilgamesh 70
Corporações 70
Piratas em Ishitar 71
Marduk 72
A Gigante Árvore de Metal 72
Vale Mecâno 72
Minas Áridas 72
Solão e Noitono 72
Formigueiros 73
Enlil 74
Igreja da Neutrologia 74
Laboratórios Romount 74
Universidade Saturno 75
Refinaria Anthares 75
Peixes Gasosos 75
Sin 76
Estação Fantasma 76
Biodomo Reforçado 76
Ninurta 77
Danduns 77
Basilisco 78
Morcegos Gigante 78
Nergal 79
Cidades nas Árvores 79
Império Gorf 79
Capítulo 8 - Realidade Virtual 80
Matriz 80
Terminal de Entrada e Saída 81
Vício na Matriz 81
Fixers 81
Capítulo 9 - Ciência e Ficção 82
Tecnologias Existentes 82
Inteligência Artificial 82
Gravidade Artificial 83
Grutônio 83
Motor de Íons 83
Implante para Realidade Virtual 83
Terraformação 83
Nanotecnologia 84
Holograma 84
Wireless 84
Internet 84
Alienígenas Humanoides 85
Tecnologias Inexistentes 85
Tecnofobia 85
Economia 85
Idiomas 86
Biodomos 86
Alimentação 86
Tecnologia Gorf 87
Capítulo 10 - Narrando Nebula 88
Construindo o Bando 88
Conseguindo um Trampo 88
Contrato de Missões 89
Criando Inimigos 89
Entendendo as Mecânicas 90
Dificuldades nos Testes 90
Perícias nos Testes 90
Movimentos e Tabuleiro 91
Pontos de Vitalidade 91
Capítulo 11 - Personalidades 92
Os Donos de Marduk 92
Agiotas 92
Contatos Criminosos 95
Magnatas de Marduk 99
Piratas e Gangues 101
Ficha de Personagem 102
Ficha de Bando 104

Agradecimentos

Agradeço a minha amada esposa Aline Rebelo pelo seu amor, carinho e amizade que faz minha vida mais feliz! Minha amada filha Emma Junges que abriu um novo capítulo na minha vida e me fez uma pessoa melhor! Amo muito essa família linda! Te amo amor! Te amo filha!

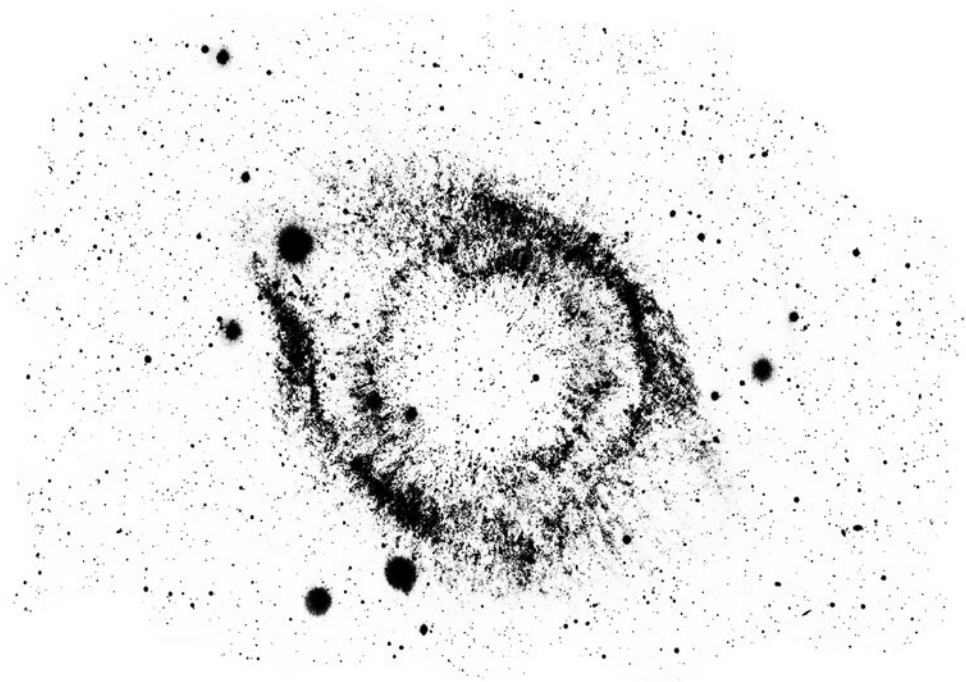
Agradeço a todos que pegaram junto com carinho o projeto fazendo seu trabalho! Bruno H Junges, meu irmão e irmão que eu admiro demais como desenhista, músico e pessoa! O grande Luciano Abel, amigão e parceiro de RPG e boardgame que infelizmente joga GURPS! Domênico Gay, sem ele esse jogo de espaçonaves não teria espaçonaves. Nossa bibliotecária de plantão, Gabriela Lopes, que sempre nos socorre com a ficha catalográfica. Matheus Gonzaga por toda sua ajuda e dedicação e também por ter me feito adcionar mais páginas ao livro. Rafael R Sinnott, meu grande amigo que admiro não só pelo trabalho mas principalmente pela dedicação e esforço! Diego Sá que não só fez a arte da capa como também *playtestou* e ajudou demais no desenvolvimento do jogo! Um cara foda demais que tenho orgulho de ter feito parte do projeto! Agradeço ao Eduardo Vidal Cadore, o Coveiro, que não só é um grande amigo como emprestou seus traços dando vida aos criminosos de Marduk!

Agradeço aos *playtesters* por sua paciência de ter que fazer novas fichas a cada sessão e aos playtesters de longe que tiveram que reler todas as regras mais de uma vez porque eu alterei e me esqueci de marcar o que foi alterado. O jogo de fato se faz no *playteste*, por isso esse papel é um dos mais importantes na criação de um jogo!

Agradeço a todos vocês que curtem os jogos que eu faço! Muitos de vocês que estão a anos seguindo meu trabalho são responsáveis por eu não desistir mesmo sabendo que não pago contas com isso, hehe. Agradeço demais a todos, pois sem vocês nada disso aconteceria!

E finalmente agradeço a todos os apoiadores do financiamento coletivo, que vão estar comigo nessa próxima saga que será a campanha viva. Vai ser bem divertido e estou ansioso para ver o retorno de vocês!

Prólogo



De onde viemos? Tá vendo aquela mancha colorida no céu? Viemos de lá. Um computador pirado nos trouxe pra esses planetas. Mas ele não era legal, nos usava como escravos, sabe? Felizmente conseguimos chutar a bunda eletrônica dele. Foi depois da revolta que os babacas da OMEGA aproveitaram e tomaram o poder que tem hoje, dominando a maioria dos planetas.

Por sorte o povo de Marduk permaneceu firme aqui sem um babaca para controlar! Quer dizer, tirando as gangues e máfias daqui, a gente até que é livre, sabe? Conseguimos roubar da OMEGA tudo que precisamos. Bem, falando nisso é melhor correr ou não vamos conseguir grana pra pagar a dívida da nossa nave. Não gostaria de perder essa lata velha. Ela já faz parte do nosso bando!

Introdução

Nebula (lê-se "nébula") é um jogo de ação onde os jogadores interpretam personagens criminosos em um futuro distante. O sistema solar já não existe mais e a estrela Tigris é o novo lar da humanidade. Uma grande organização militar conhecida como *OMEGA* (Organização Militar Extraplanetária dos Governos Aliados) governa a maioria dos mundos com punho de ferro. Os personagens dos jogadores são piratas espaciais tentando fazer negócios perigosos com mafiosos enquanto escapam do radar da OMEGA.

Este é um jogo narrativo conhecido popularmente como RPG (Role Playing Game; Jogo de Representação de Papéis). Neste jogo, você e seus amigos se sentam ao redor de uma mesa contando histórias, rolando dados e fazendo anotações. Este livro tem todas as informações necessárias para jogar Nebula. Você só precisará conseguir dados, lápis, borracha e uma ficha de personagem para cada jogador.

Referências

O cenário de Nebula é único, mas tem inspiração em uma série de histórias populares. Inicialmente é um cenário de ficção científica, mas com leves toques de fantasia (pelo menos, para aqueles que consideram Star Trek fantasia).

Uma forte influência para o estilo de jogo é a série de TV Firefly, pois aborda um grupo de piratas espaciais (no caso, cowboys espaciais?) realizando trabalhos criminosos e tentando fugir de um governo espacial corrupto. Animes como Cowboy Bebop também trazem este elemento. Já a estética é inspirada pelos universos cyberpunks como Neuromancer de William Gibson e outros futuros distópicos. Consequentemente, animes como Ghost in the Shell e filmes como Matrix são fontes inspiradoras para os jogadores.

Livros: Neuromancer (William Gibson), Fundação (Isaac Asimov), Expanse (James S. A. Corey), Duna (Frank Herbert), The Incal (Alejandro Jodorowsky) e todas outras obras do Asimov.

Filmes: Serenity, Alien (todos), Duna, Matrix, Quinto Elemento, Guardiões da Galáxia, Minority Report, Tropas Estelares.

Séries de TV: Firefly, The Expanse, Battlestar Galactica, Stargate, Star Trek, Ghost in the Shell, Cowboy Bebop e Akira.

O que é RPG?

Este livro possui todas as regras para jogar Nebula. Mas antes de qualquer coisa, é necessário entender os conceitos de um RPG. RPG é um jogo onde cada jogador cria seu personagem e interagem uns com os outros. Além de incentivar a criatividade, o RPG é um jogo cooperativo onde todos devem se ajudar para poder alcançar seus objetivos.

Existem muitos RPGs no mercado, e cada um possui um conjunto de regras para ajudar os jogadores a entenderem o que está acontecendo na sua volta e qual será o resultado de suas ações. A maioria dos jogos utiliza dados para determinar estes eventos aleatórios. Existem inclusive sistemas que utilizam dados multifacetados. Nebula utiliza dados comuns de 6 lados (também chamados de d6).

Uma das primeiras coisas a se entender é o papel de cada um no jogo. É necessário que uma pessoa seja o narrador (também chamado de Mestre de Jogo). Os outros serão chamados de jogadores e cada um controlará um personagem na história. O narrador é aquele que conta a história e comanda todos os personagens que não são controlados pelos jogadores (chamados popularmente de NPC).

O narrador comanda os vilões da história, mas ao contrário do que se entende, o narrador não é o oponente dos jogadores. O grande objetivo do narrador é criar bons desafios e divertimento para os demais. Nada impede você de provocar um combate difícil contra seus vilões, podendo levar os heróis a ruína, mas você deve sempre deixar que os jogadores façam suas escolhas. E a melhor recompensa para um narrador é ouvir de seus jogadores: *"Foi demais! Quando vamos jogar de novo?"*.

Capítulo 1: Regras Gerais

Criação do Personagem

Cada jogador representará um personagem dentro da história do jogo. Para criar um personagem, o jogador deverá escolher uma espécie, as perícias, distribuir 12 pontos nelas, comprar os equipamentos e anotar tudo isso na ficha de personagem.

Espécie: Existem cinco espécies para escolher: Humano, Androide, Psiônico, Zarak e Gorf. O jogador pode escolher a espécie que ache mais interessante para montar seu personagem seguindo as instruções do *Capítulo: Espécies, pag. 26*. Preencha os bônus de perícias e a Vitalidade de acordo com a espécie.

Perícias: Todos os personagens começam com as 4 perícias básicas (já anotadas na ficha) e podem escolher até 4 outras perícias. Veja mais detalhes no *Capítulo: Perícias, pag. 18*. Depois distribua 12 pontos entre elas, lembrando que nenhuma pode ter mais que 4 níveis.

Equipamento: Cada personagem começa com 400 créditos ($400) e pode gastar como quiser no *Capítulo: Equipamento, pag. 34*. Isso inclui implantes biônicos, armas e softwares.

Toques Finais: Escolha um planeta natal para seu personagem (baseado na espécie escolhida) e a idade dele. Você também pode escolher uma característica física ou estética do seu personagem e marcar em Aparência.

Criação do Bando

Depois dos personagens criados, o grupo, em conjunto, preenche a Ficha do Bando, escolhendo o nome do bando, o tipo, a espaçonave, o nome dela e as informações da dívida.

Tipo: É preciso escolher o tipo do bando, que representa a estrutura hierárquica entre os membros do grupo. O bando pode ser de Mercenários, Família ou Anarquistas. Um bando mercenário é aquele em que um dos personagens é o dono da espaçonave e os outros são contratados. Uma família é um bando ligado por laços afetivos (não necessariamente por sangue), onde existe uma hierarquia normalmente baseada na idade. E um bando anarquista é aquele em que não há um líder e todos tomam as decisões em conjunto.

Espaçonave: O grupo então, em conjunto, escolhe uma espaçonave. Anote na ficha do bando todas as informações da espaçonave escolhida. Veja mais informações no *Capítulo: Espaçonaves, pag. 46*.

Dívida: Ao escolher uma espaçonave, o bando passa a assumir uma dívida. Anote na ficha o valor da dívida e o valor da parcela. Anote também o nome do agiota ao qual você está devendo. Este empréstimo é pago em 30 vezes, sendo que é importante pagar uma parcela a cada mês dentro do jogo. Veja mais informações no *Capítulo: Espaçonaves, pag. 50*.

Exemplo de Ficha de Personagem

DADOS

Nome: David Olho de Cobra
Jogador: Rafael Luft
Espécie: Androide
Planeta: Ishitar
Idade: 26
Bando: Matadores de Estrelas
Aparência: Cabelos Platinados, corte Moicano, Roupas de couro velhas

VITALIDADE

Sangrando: 8
Exausto: 8
Dano:

IMPLANTES

Conector Neural, Comunicador Interno, Lâmina Retrátil

Armas	Dano	Alcance curto	Alcance longo
Rifle de Plasma	9	10	60
Pistola Laser	5	10	40

PERÍCIAS

Vigor
Reflexo
Percepção
Vontade
Pilotagem
Tiro
Lábia

LESÕES

EQUIPAMENTO

15 Creditos
Sobretudo Reforçado

Proteção	AD
Cabeça	
Tronco	1
Braço Esq.	1
Braço Dir.	1
Perna Esq.	1
Perna Dir.	1

Exemplo de Ficha de Bando

Bando: Matadores de Estrelas
Tipo: Anárquico

ESPAÇONAVE

Nome: Space Shark II
Modelo: Starfire
Classe: Corveta
Passageiros: 8
Est. de Combate: 2
Peso: 50T
Carga: 8T
Velocidade: 500 m/t
Blindagem (RD): 40

CASCO

Dano:
100

Tripulantes

David Olho de Cobra, Jack Marauder, Adan Cabeça de Martelo, Boba Cara de Sapo

Arma	Dano	Posição	Alcance curto	Alcance longo
Metralhadora Fangor	50	Proa	30m	800m

DÍVIDA

Agiota: Leopold Saloris
Valor da Parcela: 666
Parcelas
Pagas:

Testes

Sempre que um personagem for fazer uma ação, o narrador deve avaliar se é necessário um Teste ou não. Normalmente, a maioria das ações não requer teste, bastando seguir a história, mas quando há um risco envolvido o narrador pode pedir um teste ao jogador.

O teste poderá envolver qualquer uma das perícias que for relevante. Depois, o narrador deverá avaliar o quão difícil é este teste. A dificuldade varia entre 1 e 3, onde o 1 é o teste Comum, 2 é o teste Difícil e 3 é muito difícil. Evite a dificuldade 4, deixando apenas para aqueles testes extraordinários. Este número será a quantidade de sucessos que o jogador precisa atingir.

O jogador então rolará um dado para cada nível na perícia testada. Cada dado que atingir 3 ou mais é considerado um sucesso. Se conseguir uma quantidade de sucessos igual ou maior que a dificuldade, ele vence o teste. Além disso, para cada dado que cair no número 6, role um dado extra na mesa, podendo conseguir mais sucessos.

Exemplo: *Jack está pilotando sua espaçonave que está fugindo da OMEGA. Ele decide passar no meio de dois rochedos para despistar os perseguidores. O narrador diz que é uma manobra arriscada e precisará de 2 sucessos. Jack tem Pilotagem 3 e decide arriscar. Ele rola os dados e cai os números 2, 3 e 5, conseguindo os 2 sucessos necessários. O narrador decide que a nave da OMEGA vai tentar passar pelos rochedos também e o piloto tem Pilotagem 2. Ele rola os dados e consegue 1 e 6. Significa 1 sucesso, mas como é um número 6 ele pode rolar mais um dado. Rolando este outro dado, acaba tirando 2, logo, ficou só com 1 sucesso mesmo e sua nave colidiu com os rochedos, tomando dano e ainda ficando para trás.*

Sempre que for receber um bônus ou penalidade devido a algo externo ao teste, o mestre pode pedir para aumentar ou diminuir o número de dados a serem rolados. Se um jogador precisa testar uma perícia que não possui nenhum nível (ou seus dados foram reduzidos a zero), ele poderá rolar um dado, mas só será sucesso se tirar 4 ou mais (incluindo em todos os dados adicionais se tirar 6).

Algumas vezes o teste pode ser influenciado por outro jogador. Isso pode acontecer de três formas: Reação, Disputa e Resistência Passiva.

Reação: Acontece depois que o teste é realizado. É uma rolagem do jogador alvo em que cada sucesso reduz os sucessos do jogador ativo, fazendo com que ele não atinja a dificuldade imposta.

Disputa: É quando o teste é simultâneo e oposto a outro jogador (como uma corrida). Neste caso basta os dois rolarem juntos e comparar o número de sucessos. Em caso de empate, compare os números que saíram mais altos nos dados.

Resistência Passiva: É quando a dificuldade do teste for relativa ao jogador alvo. Assim o jogador ativo deve fazer um teste com dificuldade igual ao nível da perícia do jogador passivo (normalmente Percepção ou Vontade).
Exemplo: *Jack quer passar despercebido por trás de um guarda. O narrador verifica que o guarda teria percepção 2. Jack então rola um teste de Reflexo e consegue 3 sucessos. Seu plano deu certo e o guarda nem soube o que aconteceu.*

Combate

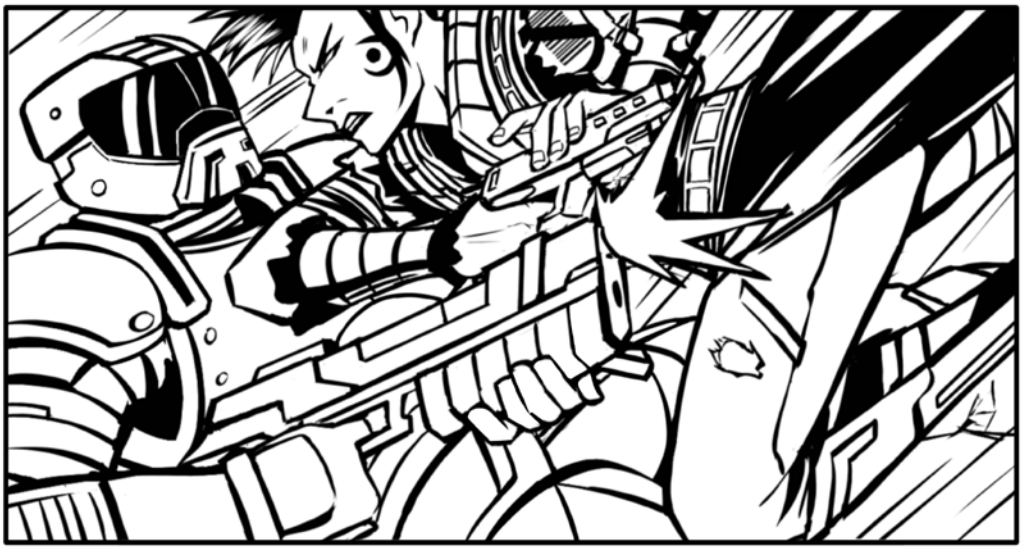
O combate é basicamente uma série de testes. Existem dois tipos de ataques: Luta (para armas brancas e luta desarmada) e Tiro (para armas de distância). Para fazer um ataque com Luta, deve-se rolar uma quantidade de dados igual ao nível da perícia de mesmo nome. Conseguindo 1 sucesso, o dano é causado (veja adiante). Com Tiro é a mesma coisa, mas a quantidade de sucessos varia conforme a distância da vítima. Ataques até curta distância precisam de 1 sucesso e até longa distância precisam de 2 sucessos. Cada arma possui seus próprios valores de distância.

Em um combate corporal é possível se *Esquivar*. A vítima faz um teste de Luta como resposta ao ataque e cada sucesso reduzirá os sucessos do atacante. Não é possível se esquivar de tiros. Nestes casos, para evitar receber um ataque a distância, é necessário buscar *Cobertura*. É preciso estar perto de um obstáculo e fazer um teste de Reflexo. Cada sucesso reduzirá os sucessos do atacante. Se o atacante falhar, o obstáculo receberá inteiramente o dano da arma.

Se acertar um ataque, a vítima recebe dano igual marcado nas informações da arma. Se a vítima estiver usando uma proteção, reduza 1 ponto de dano para cada ponto de RD (Redutor de Dano) da roupa.

Exemplo: *Jack está na enfermaria da espaçonave da OMEGA quando um soldado o encontrou. O soldado então atira em Jack usando sua pistola. O soldado possui Tiro 3 e rolando os três dados ele tira dois sucessos. Ele está à curta distância, portanto precisava de apenas 1 sucesso. Jack então decide buscar Cobertura atrás da maca da enfermaria. Ele rola Reflexo e tira apenas 1 sucesso. O ataque do soldado, que era de 2 sucessos, é reduzido a 1 sucesso. Como só precisava de 1 sucesso, o tiro pegou em Jack.*

Jack está usando colete avançado, e opta por levar o tiro no seu tronco. A pistola laser causa 5 pontos de dano, mas como o colete tem RD 2, o dano final fica 3. Como Jack possui Vitalidade 10, ainda está vivo com 7 pontos de Vitalidade restantes.



Acerto Crítico: Isso acontece quando o resultado de um ataque tiver 3 sucessos a mais que o necessário, causando 4 pontos de dano a mais, independente do ataque. Isso reflete quando o golpe acertou uma área sensível da vítima.

Luta Desarmada: Qualquer um pode usar socos e chutes para atacar corporalmente. Um soco causa 1 ponto de dano, enquanto um chute causa 2 pontos de dano. A diferença é que se errar um chute, você não poderá se esquivar até seu próximo turno. Você também pode em vez de causa dano, empurrar alguém por 1 metro vencendo um teste resistido de Vigor.

Armas Improvisadas: É possível improvisar uma arma corporal com objetos rotineiros. Nesses casos use as estatísticas de alguma das armas corporais, mas rolando um dado a menos no ataque. Você pode dar coronhadas com armas leves causando 2 pontos de dano ou com armas pesadas causando 3 pontos de dano.

Múltiplos Ataques: Se estiver usando uma arma em cada mão é possível atacar com ambas as armas no mesmo turno. Porém, cada um destes ataques será rolado com um dado a menos.

Função Automática: Armas com função automática podem gastar mais tiros em um mesmo turno. A cada quatro tiros gastos, seu ataque ganha um dado a mais, ou um alvo a mais (contanto que este alvo esteja até 3m do alvo inicial).

Ataque Localizado: Antes de rolar os dados, o atacante pode escolher fazer um ataque localizado. Para isso ele reduzirá o número de dados que pretende rolar. Para atacar uma perna reduz 1, braço reduz 2 e cabeça reduz 3 dados da rolagem. Todo dano na cabeça é dobrado (depois de ser reduzido pelo RD). Nos membros, se o dano final for maior ou igual a 7, perderá o membro. Um personagem sem uma perna não pode correr. Lembre-se que em algumas situações, um membro pode estar completamente oculto da linha de tiro. Nestes casos, é impossível fazer um ataque neste local.

Alvos de Diferentes Tamanhos: Algumas criaturas podem ser maiores ou até menores que humanos. Isso significa que terão um modificador no ataque. Você ganha um bônus em dados igual ao modificador de tamanho. Por exemplo, se a criatura tem "Tamanho +2", você sempre rola 2 dados a mais ao atacar esta criatura. Se o valor for negativo, você deverá reduzir este número de dados. Atacar espaçonaves de porte médio sempre adiciona 3 dados ao ataque.

Vitalidade

Sempre que receber dano, reduza este número dos seus pontos de Vitalidade. Se sua Vitalidade estiver menor ou igual a metade do valor máximo, seu personagem está "Exausto" (marque na ficha), e se estiver menor ou igual a zero seu personagem estará "Morrendo". Um personagem "exausto" faz todos seus testes com 1 dado a menos. Um personagem morrendo estará inconsciente e morrerá em alguns minutos. A cada 10 minutos neste estado, é preciso conseguir um sucesso em um teste de Vontade ou morrerá.

A cada hora de descanso total (sem fazer nenhuma ação física), um personagem recupera 1 ponto de Vitalidade.

É possível acelerar isso com a perícia Medicina ou Nanotecnologia (no caso dos androides).

Todo dano que não seja de contusão faz com que o personagem fique "Sangrando", recebendo 1 ponto de dano a cada minuto. Se não for feito um curativo ou estancar o sangramento, poderá morrer rapidamente. Qualquer um com torniquete ou maleta de primeiros socorros pode fazer isso em um turno. Injeção de NanoDoc, além de recuperar pontos de Vitalidade, também acaba com o sangramento.

Além de ataques, você pode receber dano de diversas fontes. Por queda, você recebe 1 de dano a cada metro, podendo reduzir 1 de dano a cada sucesso em um teste de Reflexo.

Condições

Em determinados momentos, o personagem pode adquirir uma condição. Cada condição funciona de forma diferente no jogo. Segue a maioria das condições do jogo:

Sangrando: Qualquer tipo de dano que rasgue ou perfure a pele poderá causar sangramento. Nesta condição, o personagem recebe 1 ponto de dano a cada minuto. Qualquer um pode tentar estancar o sangue do local, e prevenir a perda de sangue momentaneamente. Se ficar em repouso por um dia ou fazendo um procedimento médico (suturando a ferida), a condição é eliminada.

Exausto: Se o personagem estiver com a Vitalidade pela metade ou menos, ficará Exausto. Nesta condição, seu corpo está fraco e sempre rolará 1 dado a menos em todos os testes que fizer. Se algo te deixar exausto e você já estiver com essa condição, você recebe 2 pontos de dano. Só sairá deste estado se ficar em repouso por pelo menos 8 horas e com Vitalidade maior que a metade.

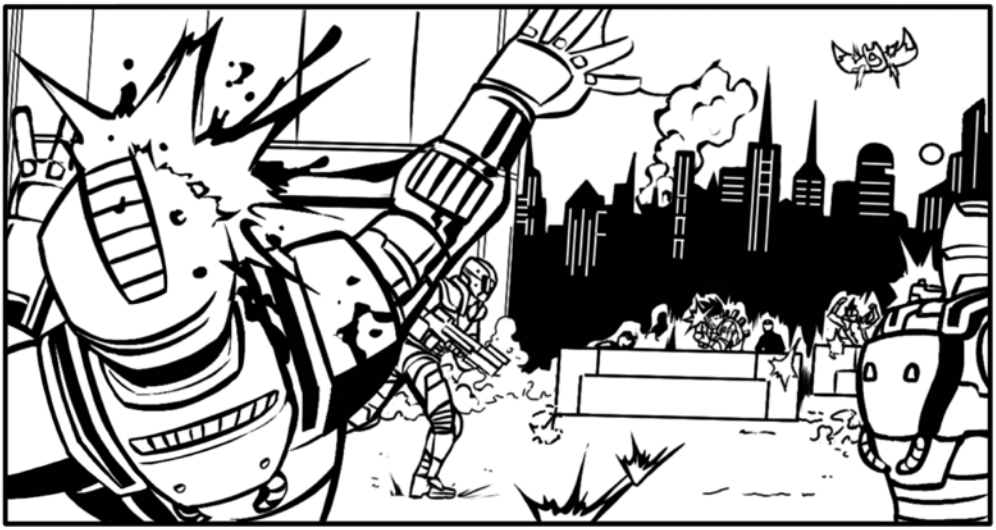
Morrendo: Se você ficar com zero pontos de Vitalidade, você receberá esta condição. Você estará inconsciente e morrerá em alguns minutos. A cada 10 minutos neste estado é preciso conseguir um sucesso em um teste de Vontade ou morrerá. Se for feito uma cirurgia (veja Medicina), você pode eliminar esta condição.

Chamas: Se você for exposto a fogo, você poderá ficar em Chamas. Nesta condição, receberá 1 de dano a cada turno (6 segundos). Para apagar o fogo precisará de um extintor, água ou fazer um teste de Reflexos rolando no chão para apagar. Se conseguir 2 sucessos, poderá apagar as chamas assim.

Regra Opcional: Lesões

Você anotará na ficha sempre que receber uma lesão considerável. Seja um membro perdido graças a um Ataque Localizado (ver acima), ou mesmo uma queimadura profunda causada por uma infeliz circunstância da história. Todas as lesões são permanentes e nunca serão apagadas da ficha. É possível contornar estes obstáculos com implantes biônicos ou cirurgias perigosas.

Um jogador pode escolher receber uma lesão em algum momento do jogo. Ele fará isso para evitar que seu personagem morra, reduzindo o dano tomado. A lesão escolhida precisa necessariamente estar na lista abaixo e seguir suas regras. A lesão precisa fazer sentido com o tipo de dano, podendo ser vetada pelo narrador caso



não faça. Ninguém pode receber duas vezes a mesma lesão usando esta regra.

Membro Amputado: Um de seus braços ou pernas foi inteiramente danificado. Independente do estado final, este membro não pode mais ser recuperado. Reduza 7 do dano final mas marque Sangrando e Exausto.

Cegueira: O ataque danificou inteiramente sua visão. Reduza 4 do dano final, mas marque Exausto.

Surdez: Você perdeu inteiramente a audição. Reduza 2 do dano final, mas marque Exausto.

Perda da Mandíbula: Sua mandíbula foi completamente destruída. Impedindo de falar, mastigar e sentir o paladar. Reduza 3 do dano final, mas marque Sangrando e Exausto.

Rosto Desfigurado: Seu rosto foi completamente desfigurado com o ataque. Reduza 2 do dano final mas marque Exausto.

Tetraplégico: Você fraturou sua medula e não pode mais usar seus braços e pernas. Reduza 15 do dano final, mas marque Exausto.

Coma: Você danificou seu corpo tão gravemente que seu cérebro desligou. Você não está morto, mas em um estado vegetativo por tempo indeterminado (o narrador decidirá seu destino). Reduza 20 do dano final.

Destruindo Objetos

Todo objeto pode ser destruído se receber uma determinada quantidade de dano. Criaturas vivas possuem Vitalidade que indica a quantidade de dano que podem receber antes de morrer. Mecanismos e veículos possuem Durabilidade, que funciona da mesma forma, indicando o quanto de dano pode receber antes de parar de funcionar. Assim como Vitalidade, caso a Durabilidade chegue a metade de seu valor máximo, este mecanismo ou veículo estará "Danificado" e, apesar de continuar funcionando, não será tão eficiente.

Os objetos então são descritos com a sigla "Dur" seguida do valor da Durabilidade. Alguns objetos podem possuir RD (Redutor de Dano), dimi-

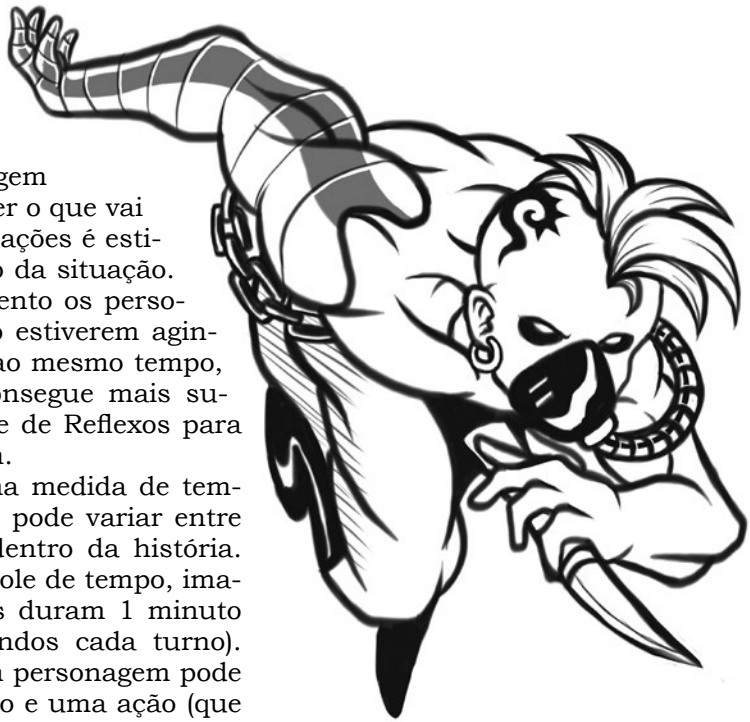
nuindo o dano causado ao objeto. O RD é expresso entre colchetes. Alguns exemplos: Console portátil (Dur 5), arma de fogo (Dur 8[2]), arma de plasma (Dur 9[1]), console de veículo (Dur 10[3]), motor de íons (Dur 30[10]), porta (Dur 60[20]).

Turno e Movimento

O tempo dentro do jogo é flexível e muda de acordo com a história. Quando o grupo precisa viajar por duas horas até chegar ao próximo planeta e não tem nada de importante para fazer, o narrador pode apenas dizer que se passaram duas horas. Em cenas de interação, normalmente o tempo que demora é o tempo de jogo. Momentos de tensão e conflitos podem ser quebrados em turnos, onde cada personagem na cena poderá dizer o que vai fazer. A ordem das ações é estipulada dependendo da situação. Se em algum momento os personagens em questão estiverem agindo imediatamente ao mesmo tempo, basta ver quem consegue mais sucessos em um teste de Reflexos para determinar a ordem.

Um turno é uma medida de tempo muito relativa e pode variar entre 1 e 10 segundos dentro da história. Para um bom controle de tempo, imagine que 10 turnos duram 1 minuto (em média 6 segundos cada turno). Em cada turno, um personagem pode fazer um movimento e uma ação (que pode ser um ataque). Em um turno ele se deslocará 5 metros correndo ou 2 metros caminhando (para não fazer barulho). Se o jogador decidir não usar nenhuma ação, ele poderá se deslocar o dobro disso. Um personagem caído no chão poderá levantar no seu turno, mas não terá mais sua ação de movimento (exceto se desistir de atacar para isso). Algumas espécies podem ter movimentações diferentes.

Uma ação pode ser basicamente qualquer coisa. Um ataque é uma ação. Vale lembrar que algumas ações podem impedir o movimento, e algumas podem levar mais de um turno para serem finalizadas. Plugar e acessar um computador impede o movimento, enquanto consertar um motor de íons pode levar horas.



Capítulo 2: Perícias

Esta é a parte mais importante da ficha de personagem. Todo personagem começa o jogo distribuindo 12 pontos entre as perícias. Após cada sessão, o jogador escolhe uma das perícias que tenha usado de forma significativa durante o jogo e tenha falhado no teste. Esta perícia avança um nível.

Existem dois tipos de perícias: Básicas e Treinadas. São quatro as perícias básicas (Vigor, Reflexo, Percepção e Vontade) e todos os personagens possuem elas. É ruim ter poucos níveis nestas perícias, então preste atenção na hora de dividir os pontos. Já as Perícias Treinadas são perícias adquiridas com treinamento e estudo durante a vida do personagem. Este capítulo apresenta todas as perícias e seus usos dentro do jogo.

Perícias Básicas

Vigor: É a capacidade física e resistência do seu personagem.

Reflexo: É a ligação entre o cérebro e o corpo do seu personagem.

Percepção: É a capacidade de reação a estímulos sensoriais do seu personagem.

Vontade: É a determinação e resistência mental do seu personagem.

Perícias Treinadas

Animais: Seu personagem conhece as criaturas e animais dos planetas.

Ciência: Seu personagem conhece química, biologia e física avançada.

Crime: Seu personagem conhece o submundo e é treinado na arte do roubo.

Hacking: Seu personagem conhece a área da computação que explora as falhas dos sistemas.

Lábia: Seu personagem é treinado na interação interpessoal.

Luta: Seu personagem é treinado nas artes marciais ou briga de rua.

Mecânica: Seu personagem conhece engenharia mecânica e eletrônica.

Medicina: Seu personagem estudou o corpo humano, doenças e traumas.

Nanotecnologia: Seu personagem estudou tecidos sintéticos e nanorobôs.

Pilotagem: Seu personagem é treinado na condução de espaçonaves e outros veículos.

Política: Seu personagem tem conhecimento de política e estruturas sociais.

Psionismo: Seu personagem é treinado no uso da mente sobre a matéria.

Sobrevivência: Seu personagem é treinado para sobreviver em locais hostis.

Tiro: Seu personagem é treinado com armas de fogo e plasma.

Lista de Perícias

Animais

Com esta perícia você sabe sobre a fauna dos planetas. Você sabe identificar a maioria dos animais do sistema Tigris e até alguns do extinto planeta Terra. Seres desconhecidos podem ser interpretados com um teste, onde a dificuldade pode variar dependendo das diferenças deste com criaturas conhecidas.

Acalmar Animal (Nível 1): A partir do nível 1 você pode acalmar um animal bravo. Faça um teste, se conseguir 1 sucesso é possível evitar um ataque da criatura, enquanto com 2 ou 3 sucessos a criatura pode se acalmar ao ponto de ir embora.

Adestrar Criaturas (Nível 2): A partir do nível 2 você pode adestrar um animal que você conhece. Treine o animal ainda filhote por uma semana e faça um teste ao final. Se este animal for um animal domesticável, você só precisa de 1 sucesso para adestrá-lo, mas se for arisco ou selvagem, são necessários 3 sucessos. Se for adulto, precisará de 2 sucesso a mais. Um animal adestrado poderá obedecer a até dois comandos simples.

Companheiro Animal (Nível 3): A partir do nível 3 você pode ter um animal que estará sempre ao seu lado e obedecerá apenas a você ou um aliado. Para isso, você precisa ter adestrado ele primeiro. Depois disso, treine-o por mais uma semana e consiga um sucesso em um teste. Ele obedecerá a todos os comandos que você der. Além disso, você rola um dado a mais em todos os testes de Sobrevivência. Se você tiver este nível já na criação do personagem, você já começa com um animal domesticável como companheiro.

Mas e a Inteligência?

Perceba que não existe nenhuma perícia chamada "Inteligência". Isso porque inteligência é um conceito bem complicado. Normalmente é usada para testar conhecimento ou para tentar entender algum enigma dentro do jogo. Isso é problemático e acaba comprometendo até mesmo a interpretação.

Se é preciso saber a cor das fezes de um Thanok, até mesmo um personagem burro que tenha vivido em Lahar pode saber. Ou mesmo um que tenha passado no planeta e pisou em uma pilha de fezes. Nenhuma destas situações poderiam ser quantificadas, apesar de que a pessoa com perícia "Animais" poderia saber a cor (que por sinal, é cinza).

Enigmas também são problemáticos, pois o ideal é que os jogadores usem sua própria cabeça. Um teste para pular um enigma tira totalmente a moral de existir um enigma no jogo. Obviamente é um jogo de interpretação, logo se o seu personagem Gorf é burrão, você nem iria querer passar em um teste desses.

Ter um personagem burro é um processo de interpretação, e deve ser assim. Naquelas situações em que a "inteligência" seria usada, procure ver se não é um teste de Percepção ou de alguma outra perícia existente. Se não, provavelmente não precisa ser testada.

Ciência

Com esta perícia você conhece os grandes avanços da ciência e da tecnologia. É capaz de entender desde o funcionamento de reatores atômicos até elementos exóticos encontrados nos planetas.

Analisar Material Químico (Nível 1): A partir do nível 1, usando um Aparelho de Análise Química, você pode identificar os elementos químicos de qualquer amostra. Um sucesso pode identificar as propriedades e dois sucessos podem tirar conclusões mais elaboradas sobre o objeto.

Ciências Gerais (Nível 2): A partir do nível 2 você pode fazer qualquer teste de Mecânica, Sobrevivência e Animais rolando um dado a mais.

Estudo Avançado (Nível 3): A partir do nível 3 você pode fazer qualquer teste de Hacking, Medicina e Nanotecnologia rolando um dado a mais.

Crime

Com esta perícia você sabe tudo sobre a arte e o mundo do crime. Além de dedos leves e experiência com roubos, pode conhecer os pontos de comércio ilegal até mesmo em planetas que nunca visitou.

Bater Carteira (Nível 1): A partir do nível 1 você pode usar seus dedos leves para roubar algo dos bolsos de alguém. Você precisa de um sucesso para cada nível de Percepção da vítima.

Malandragem (Nível 2): A partir do nível 2 você ganha um dado a mais em Lábia para tentar negociar, mentir ou convencer qualquer pessoa ligada ao mundo do crime. Muitos desse meio te conhecem e podem te fazer favores.

Pessoas Certas (Nível 3): A partir do nível 3 você possui alguns contatos no submundo para comprar e vender produtos raros. Achando a pessoa certa, você pode vender produtos com um acréscimo de 10%.

Hacking

Com esta perícia você sabe tudo sobre computadores. Você pode acessar qualquer máquina com o dobro da velocidade de qualquer um. Veja mais informações no *Capítulo: Realidade Virtual*.

Quebrar Segurança (Nível 1): A partir do nível 1 você pode quebrar o sistema de segurança de um computador e acessar recursos simples, como abrir portas e verificar a planta da nave ou estrutura onde está. Basta um sucesso e um minuto. Se tiver outro hacker monitorando o sistema, ele pode fazer um teste de Reação (para diminuir seus sucessos).

Reescrever Avatar (Nível 2): A partir do nível 2 você pode remodelar ilegalmente um avatar dentro da Matriz para que ninguém o reconheça. Precisa de 2 sucessos e leva pelo menos 2 horas para fazer esta ação. O novo avatar pode ter características diferentes, contanto que ainda possa se passar por humano. Qualquer característica muito diferente poderá alertar um Fixer.

Programar Asset (Nível 3): A partir do nível 3 você pode programar um asset para inserir em uma realidade virtual ou na Matriz (se conseguir abrir um canal). Pode levar entre 4 à 20 horas e a quantidade de sucessos depende do quão complexo é o asset. Objetos extremamente complexos como um computador ou uma arma de plasma podem necessitar até 4 sucessos.

Lábia

Com esta perícia você sabe como usar as palavras para convencer as

pessoas. Você sabe usar bem todo o vocabulário. Serve também para mentir e barganhar.

Distração (Nível 1): A partir do nível 1 você pode distrair uma pessoa. Vencendo um teste contra a Percepção da vítima, você consegue a atenção dela por alguns segundos. Pode seguir fazendo testes para manter a atenção. Se falhar neste teste, a vítima percebe que você está tentando distrair ela.

Confiança (Nível 2): A partir do nível 2 você pode convencer alguém de que você é uma pessoa confiável. Faça um teste onde a dificuldade é o nível da Vontade da vítima. Se passar, essa pessoa passa a confiar em você, pelo menos enquanto você não comprometer esta confiança.

Imitação (Nível 3): A partir do nível 3 você pode se fazer passar por outra pessoa, imitando seus trejeitos e maneirismos. O nível de verossimilhança de sua imitação depende do número de sucessos no teste (deve ser maior que a Percepção do alvo), e do quão bem o seu alvo conhece a pessoa que você está tentando imitar (é muito mais fácil imitar alguém que o alvo conhece apenas pelo nome, do que alguém que ele já tenha visto de perto).

Luta

Com esta perícia você sabe lutar corporalmente. Pode usar os punhos, chutes ou armas brancas. Esta perícia é usada para atacar e se defender. Você pode usar esta perícia para se Esquivar, reduzindo os sucessos de qualquer ataque corporal.

Aparar (Nível 1): A partir do nível 1, quando estiver com uma arma branca ou um objeto resistente em uma das mãos, você pode aparar um ataque corporal qualquer. Se for uma arma de uma mão, adicione um dado na Esquiva, mas se for uma arma de duas mãos, adicione 2 dados.

Desarmar (Nível 2): A partir do nível 2 você pode desarmar alguém que estiver na sua frente. Faça uma disputa de Luta com a vítima. Se você tiver mais sucessos, ela perde a arma, mas se ela tiver mais sucessos é você que perde a sua. Se você estiver desarmado, você não pode aparar uma arma branca e recebe o dano da arma se o fizer.

Contra-Ataque (Nível 3): A partir do nível 3, sempre que você conseguir se esquivar completamente de um ataque corporal, você poderá fazer um ataque extra com um dado a menos.

Mecânica

Com esta perícia você sabe como funcionam motores de veículos, armas e outros mecanismos.

Consertar Mecanismos Simples (Nível 1): A partir do nível 1 você pode consertar máquinas comuns, como computadores, armas e sistemas de monitoramento. Um computador, por exemplo, normalmente precisa de 1 sucesso e uma hora de trabalho.

Consertar Veículo (Nível 2): A partir do nível 2 você pode consertar a fuselagem ou o armamento de um veículo ou espaçonave. Você precisará estar na parte de fora do veículo ou da espaçonave, gastar $100 em material e conseguir 2 sucessos em 1 hora de trabalho. Se estiver consertando um Canhão Valkiria e não conseguir nenhum sucesso, você terá recebido uma dose de radiação (5 pontos de dano direto) caso esteja sem um traje espacial. Consertar a fuselagem do veículo ou da espaçonave recupera 3 pontos de Casco.

Consertar Motor de Íons (Nível 3): A partir do nível 3 você pode consertar um motor de espaçonave. Estes motores são complexos e precisam de 3 sucessos e seis horas para serem consertados (dependendo do estrago). Você também recebe um dado a mais em todos os testes de Pilotagem.

Medicina

Com esta perícia você conhece quase todas as doenças e remédios de uso comum. Em caso de doenças desconhecidas ou raras, basta conseguir um sucesso em um teste.

Tratamento Imediato (Nível 1): A partir do nível 1 você pode socorrer um aliado ferido, doente ou envenenado. A duração desta ação é de um minuto, e é necessário um teste. Se conseguir 1 sucesso você conseguiu tratar o aliado e ele estará estável por pelo menos 20 minutos, sem precisar fazer testes de morte caso esteja "Morrendo". Este procedimento também retira a condição "Sangrando".

Cirurgia (Nível 2): A partir do nível 2 você sabe como recuperar um aliado inconsciente. O procedimento leva 1 hora e exige um teste. Com 2 sucessos recupera todos os pontos de vitalidade, mas o paciente só recupera consciência depois de oito horas de repouso. Este procedimento também elimina "Sangrando" e "Morrendo".

Implante Biônico (Nível 3): A partir do nível 3 você pode fazer implantes biônicos. Você levará de 4 a 12 horas neste processo e precisa conseguir 2 sucessos em um teste (além do próprio implante, que deve ser obtido separadamente). Se conseguir só um, o implante foi colocado mas pode falhar eventualmente. Se falhar no teste, o paciente morre.

Nanotecnologia

Com esta perícia você sabe como manipular a tecnologia usada nos androides. Ninguém consegue entender inteiramente esta ciência, mas há grandes estudos que trazem bastante informação.

Restaurar Tecido Sintético (Nível 1): A partir do nível 1 você pode restaurar tecido sintético de androides. Este tecido formado de nanorrobôs pode ser restaurado com uma série de pulsos eletromagnéticos precisos utilizando um aparelho de RPEM. O procedimento levará 10 minutos e, com dois sucesso, recupera toda a Vitalidade.

Implante Biônico (Nível 2): A partir do nível 2 você pode fazer implantes biônicos em androides. Você levará 6 horas neste processo e precisa conseguir 1 sucessos em um teste (além do próprio implante, que deve ser obtido separadamente). Se falhar no teste, o implante foi colocado, mas pode falhar eventualmente.

Criar NanoDoc (Nível 3): A partir do nível 3 você pode criar um líquido de nanorobôs capazes de recuperar tecido humano ou sintético. Você precisará de uma pequena amostra de NanoDoc, materiais químicos e um aparelho de RPEM. Levará 3 horas e para cada sucesso no teste conseguirá uma dose que pode ser guardado em uma seringa (veja em equipamentos).

Percepção

Esta é uma perícia básica e é importante ter níveis nela. Personagens com nível zero são tapados e facilmente enganados. Esta perícia é necessária para investigar e procurar coisas.

Investigador Experiente (Nível 3): A partir do nível 3 você pode encontrar uma pista obscura em uma cena. Uma vez por sessão você pode declarar

que quer encontrar uma pista em uma cena, e a encontrará sem precisar de teste. Se não tiver nada de especial o narrador pode declarar isso sem que o jogador perca o uso desta habilidade.

Pilotagem

Com esta perícia você sabe como pilotar qualquer espaçonave, e não precisa fazer teste para isso. Você só fará testes para manobras arriscadas e desviar de obstáculos.

Manobras Evasivas (Nível 1): A partir do nível 1 você pode esquivar de ataques de espaçonaves inimigas. Sua espaçonave precisa estar em movimento para isso, e cada sucesso reduz um dos sucessos do ataque inimigo.

Acoplagem (Nível 2): A partir do nível 2 você pode acoplar uma nave em outra nave (incluindo inimigas). Sua espaçonave precisa parar ao lado e conseguir 1 sucesso. Se o oponente tiver consciência da acoplagem, pode tentar manobrar e dificultar a acoplagem, assim, cada sucesso que ele tiver reduzirá um dos seus sucessos.

Forçar Motor (Nível 3): A partir do nível 3 você sabe como utilizar o motor de sua espaçonave ao máximo. Para cada sucesso você pode aumentar a velocidade em 100m por turno nos próximos 3 turnos. Se falhar, seu motor falha e precisará ser consertado.

Política

Com esta perícia você conhece a história, política e normas de conduta de cada cultura do sistema. Você compreende até mesmo os mínimos detalhes nas relações com membros de outros planetas.

Reconhecer Personalidades (Nível 1): A partir do nível 1 você pode reconhecer personalidades de cada planeta. Algumas são muito conhecidas e não precisam de teste, mas outras precisarão de pelo menos 1 sucesso. Você conhece todas as personalidades do seu planeta natal (ou planeta onde cresceu) sem precisar de teste.

Diplomacia (Nível 2): A partir do nível 2 você ganha um dado a mais em Lábia para tentar negociar, mentir ou convencer qualquer pessoa do meio político, militar ou da alta sociedade dos planetas civilizados. Muitos desse meio te conhecem e podem te fazer favores.

Contato Político (Nível 3): A partir do nível 3 você possui um contato político importante. Você consegue convites para festas exclusivas e entradas em lugares restritos à aristocracia e membros dos governos.

Psionismo

Exclusivo da Espécie: "Psiônico"

Com esta perícia você consegue usar o poder da mente sobre a matéria. Sempre que fizer um teste contra um alvo qualquer e falhar, não conseguirá usar esta perícia por 10 minutos.

Telepatia (Nível 1): A partir do nível 1 você pode conversar telepaticamente com uma pessoa que esteja no seu campo de visão. Não é necessário teste. Androides são imunes a telepatia.

Sugestão (Nível 2): A partir do nível 2 você pode escolher uma pessoa no seu campo de visão e manipular sua mente. Se conseguir um número de sucessos igual a Vontade da vítima você pode inserir uma mensagem na cabeça da pessoa. Essa mensagem poderá induzir a pessoa a fazer algo, mas se for absurdo ou não fizer sentido para a vítima, ela vai ignorar. Androides são imunes a sugestão.

Telecinesia (Nível 3): A partir do nível 3 você pode mover objetos ou

pessoas com a mente. Você precisará fazer um teste onde o número de sucessos é baseado no peso do objeto. Para até 20 kg é preciso 1 sucesso. Para até 50 kg é preciso 2 sucessos, e mais um sucesso para cada 50 kg a mais. É preciso estar sempre com contato visual com o alvo. É possível levantar o objeto e derrubar, mas não arremessar.

Reflexo

Esta é uma perícia básica e é importante ter níveis nela. Personagens com nível zero são atrapalhados e vivem se machucando. Esta perícia é necessária para se equilibrar e fazer movimentos rápidos com o corpo.

Sem Pensar (Nível 3): A partir do nível 3 você pode agir antes de qualquer um mesmo em uma situação de extremo estresse. Após o narrador ou outro jogador anunciar sua ação, declare que irá agir antes. Faça um teste de Reflexo e se conseguir 2 sucessos você pode agir primeiro. Esta ação imediata não é considerada um turno e é apenas uma ação (ou um movimento se preferir). Só pode usar esta habilidade uma vez por sessão.

Sobrevivência

Com esta perícia você sabe como sobreviver em locais hostis e possui resistência física acima da média. Você sabe como encontrar comida, abrigo e se localizar pelas estrelas estando em qualquer planeta.

Achar Alimento (Nível 1): A partir do nível 1 você pode fazer um teste para encontrar alimento em um planeta hostil. A dificuldade varia dependendo do planeta onde está. Em Ninurta, Nergal e Ishtar é necessário apenas 1 sucesso. Marduk e Tammuz precisam de 2 sucessos, enquanto Lahar e Shamash precisam de 3.

Sobrevivente Extremo (Nível 2): A partir do nível 2 você é muito mais adaptado a ambientes hostis. Você aguenta o dobro do tempo em situações extremas, como pressão, temperatura e gravidade. Você também pode ficar o dobro do tempo sem respirar e sem comer.

Alta Resistência (Nível 3): A partir do nível 3 você adquire uma grande resistência física. Você tem um bônus de +1 na sua Vitalidade, reduz o dano causado por Sangrando para 1 a cada 2 minutos e por Chamas para 1 a cada dois turnos, fica Exausto apenas com um terço da Vitalidade, e, quando estiver Morrendo, permanecerá imóvel e incapacitado, mas consciente.

Tiro

Com esta perícia você conhece armas de fogo, energia e plasma. Esta perícia é usada para ataques a distância.

Montagem (Nível 1): A partir do nível 1 você pode montar e desmontar armas de fogo. Você também conhece todos os tipos de armas e com um teste pode consertar quando parar de funcionar.

Mira (Nível 2): A partir do nível 2 você pode usar até dois turnos mirando com sua arma. Cada turno que ficar inteiramente mirando, você poderá rolar 1 dado a mais no próximo ataque.

Tiro Certeiro (Nível 3): A partir do nível 3 você pode causar +2 de dano com qualquer arma de fogo, energia ou plasma se o alvo estiver dentro da distância curta da arma.

Vigor

Esta é uma perícia básica e é importante ter níveis nela. Personagens com nível zero são fracos e estão sempre doentes. Esta perícia é necessária para fazer esforço físico e aguentar situações extremas.

Tanque (Nível 3): A partir do nível 3 você é mais resistente que a maioria da sua espécie. Você tem um bônus de +2 na sua Vitalidade, e causa +1 de dano em todos os ataques corporais.

Vontade

Esta é uma perícia básica e é importante ter níveis nela. Personagens com nível zero são medrosos e não aguentam situações tensas. Esta perícia é necessária para resistir efeitos mentais e não ser manipulado.

Transmitir Confiança (Nível 3): A partir do nível 3 você pode passar um turno motivando um aliado. Faça um teste, cada sucesso adiciona um dado ao próximo teste deste aliado (não é cumulativo). Você pode motivar mais de um aliado com isso, mas rolará um dado a menos para cada aliado. Só pode usar uma vez por dia.

Capítulo 3: Espécies

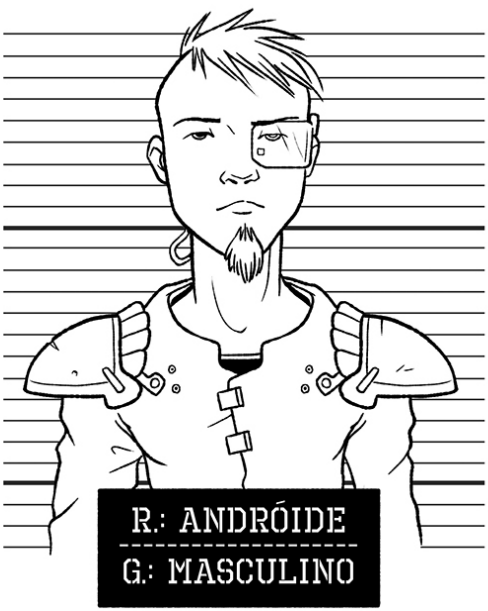
Existem cinco espécies para escolher: Humano, Androide, Psiônico, Zarak e Gorf. O jogador pode escolher a espécie que ache mais interessante para montar seu personagem. Siga as instruções de mecânica de jogo para preencher sua ficha.

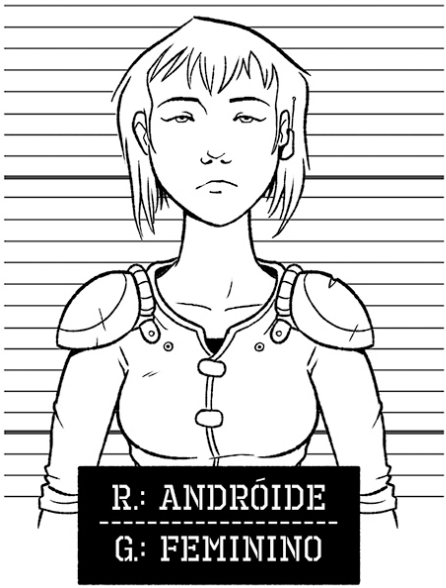
Espécie: Androide

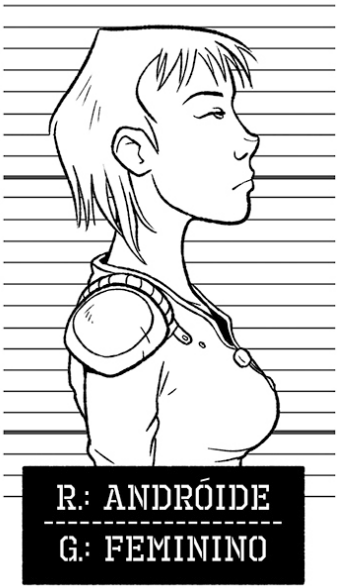
Você é uma máquina que simula inteligência em um nível imperceptível para um humano. Seu corpo possui um tecido sintético de nanocélulas. Possuem um líquido semelhante ao sangue, mas que não tem nenhuma função no seu corpo além de enganar os humanos. Internamente, todos os órgãos são iguais aos humanos exceto o cérebro, que é basicamente um computador com peças únicas.

Todos androides foram construídos pela SARAH no processo de adaptação da humanidade. Durante a revolta, muitos foram destruídos pela resistência humana, e continuam sendo perseguidos e destruídos até hoje. A maioria dos androides fez um ou mais reboots depois disso, apagando completamente a memória anterior mantendo apenas o conhecimento básico.

Androides são aparentemente iguais aos humanos, e não é possível identificar a primeira vista. Como um androide pode ter tido diversas vidas para cada vez que fez um Reboot na sua memória, é normal ele identificar sua idade e local de nascimento conforme o último reboot. Possuem entre 1,6m e 1,8m de altura e pesam um pouco mais que um humano comum de sua altura. As partes sintéticas internas tentam se assemelhar até no peso.







Habitat

Gravidade: Androides podem aguentar até 12 G, depois disso eles podem parar de funcionar se ficar por mais de uma hora nesta gravidade.

Pressão atmosférica: Androides não são afetados por baixa pressão, mas podem implodir em pressões acima de 24 atm.

Temperatura: Androides não são afetados por baixa temperatura. Porém, temperaturas acima de 50 °C podem causar falhas no sistema interno, paralisando completamente o corpo. Acima de 70 °C fica completamente danificado.

Atmosfera: Androides não respiram e não precisam se preocupar com vácuo ou gases tóxicos.

Ambientes

Androides só precisam se preocupar com altas temperaturas, como em Lahar e Shamash durante o dia. Podendo usar um traje para evitar superaquecimento, contanto que este resista a alta temperatura.

Mecânicas de Jogo

Androides não precisam dormir, respirar ou comer. Porém, não recuperam pontos de dano descansando, apenas usando Nanotecnologia. Androides começam o jogo com Vitalidade 9 e bônus em Vigor +1, Reflexo +1, Percepção +1 e 2 pontos a mais em qualquer perícia que desejar. Além disso, começam o jogo com Conector Neural e são imunes a doenças, venenos, drogas e sangramento. *Telepatia* ou *Sugestão* contra um androide não surtirá efeito e o psiônico poderá acreditar que este possui implante de placas de titânio.

Espécie: Gorf

Os gorfs são criaturas originárias do planeta Nergal. Estes monstros gigantes exterminaram o seus irmãos, o povo Abuk, e absorveram sua cultura e tecnologia. Seu temperamento agressivo e destrutivo só não é mais problemático que sua burrice. Possuem sua própria língua, mas que é tão simples que quase todo humano sabe (especialmente aqueles que cresceram em Enlil ou suas luas).

Não possuem sexo e nascem de uma estranha espuma amarelada nas águas de Nergal. Em um período do ano, dentro desta espuma se formam algumas ovas que cresce até 1 metro de diâmetro. Quando esta ova começa a ficar pesada, desce até o fundo do lago, eclodindo ao tocar o chão quente. Muitos gorfs filhotes morrem antes de chegar à superfície, mas os sobreviventes começam a rastejar ao chegar à praia.

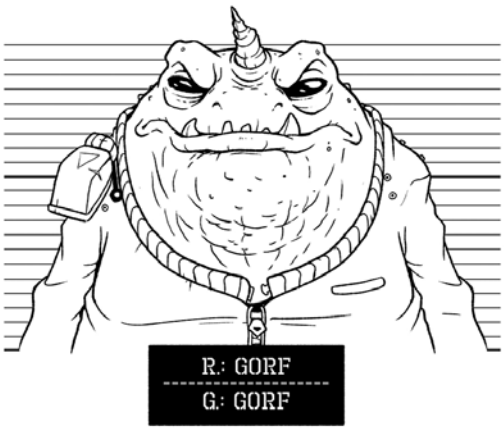
Gorfs filhotes crescem muito rápido, começando com 1m de altura até chegar a 2 ou 2,5m de altura quando atingem a fase adulta com 15 anos. Podem chegar até 200 anos de idade, mas raramente conseguem. A média de vida é de 50 anos de idade, pois estão constantemente arriscando suas vidas. Um gorf adulto pode pesar entre 150 kg e 300 kg e sua pele enrugada pode ter qualquer coloração, mas o mais comum é o azul e roxo. Nergal é o único planeta onde os gorfs podem ser gerados.

Ambientes

Gorfs são altamente resistentes. Apenas em Lahar, Enlil e no vácuo do espaço que eles precisarão de uma máscara de oxigênio. E mesmo assim, eles podem, em vez disso, segurar ar no seu papo e aguentar por até duas horas sem respirar (só não poderá falar).

Mecânicas de Jogo

Gorfs começam o jogo com Vitalidade 11 e bônus em Vigor +2. Precisam dormir pelo menos 12 horas para se recuperar. Tem o corpo grande e só pode usar coletes e sobretudos feitos sob medida. São imunes a venenos e doenças humanas. Podem respirar tanto gás carbônico como oxigênio. Gorfs movem 4m por turno correndo e 1m caminhando.



Habitat

Gravidade: Gorfs resistem qualquer gravidade, mas podem ficar zonzos em gravidade muito alta.

Pressão atmosférica: Gorfs resistem qualquer pressão até 120 atm.

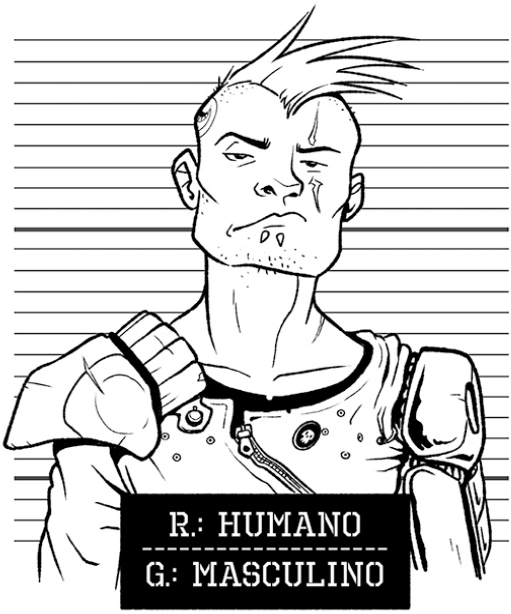
Temperatura: Gorfs podem suportar entre -80 ºC até 180 ºC. Acima disso eles desmaiam ou até morrem. Abaixo eles podem congelar. O que não significa a morte para eles, mas uma dor terrível depois que for aquecido.

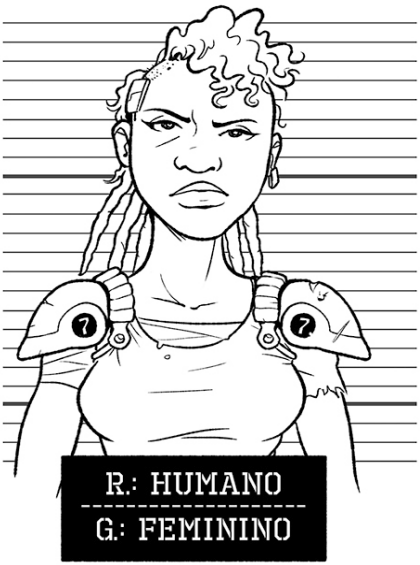
Atmosfera: Gorfs precisam de pelo menos 10% de oxigênio ou gás carbônico (tanto faz). Eles também podem encher seu papo com ar e ficar assim por até 2h sem precisar respirar.

Espécie: Humana

É a espécie mais comum no sistema Tigris. São os mais versáteis e mais influentes. Foram gerados a partir de embriões congelados armazenados na Gilgamesh para a repovoação humana. Destes embriões foram escolhidos humanos de diversas etnias e descendências, por esta razão a sociedade humana é multiétnica.

Humanos atingem a idade adulta aos 20 e vivem em média 90 anos em Ishtar e 70 em planetas mais hostis como Marduk. Podem chegar no máximo até os 100 anos. Em média possuem entre 1,6m e 1,8m de altura e pesam entre 50 kg e 100 kg. Existem humanos em todos os planetas, exceto Nergal.





Ambientes

Ishtar e Marduk possuem atmosfera respirável e não precisam de traje ou máscara. É possível resistir a atmosfera de Tammuz, basta ficar atento a oscilação de temperatura. Ninurta e Nergal possuem ambientes dentro dos padrões, apenas necessitando de uma máscara de oxigênio. Em todos outros planetas e no vácuo, humanos precisam usar trajes espaciais devido a pressão, temperatura e falta de oxigênio.

Mecânicas de Jogo

Humanos começam o jogo com Vitalidade 10 e bônus em Vigor +1, Reflexo +1, Percepção +1 e Vontade +1. Humanos que cresceram em menos de 0,5 G não podem ter Vigor maior que 2 e costumam ser em média 10 cm mais altos.

Habitat

Gravidade: Humanos podem viver normalmente até 1,5 G (gravidade alta), depois disso podem sentir desconforto. Com 2 G (gravidade muito alta) podem desmaiar ou até morrer depois de algumas horas.

Pressão atmosférica: Sem trajes espaciais, um humano pode explodir (baixa pressão) ou implodir (alta pressão).

Temperatura: A temperatura ideal para humanos é entre 10 ºC e 30 ºC, acima ou abaixo disso existe um mal estar. Entre 30 ºC e 40 ºC o calor pode deixar "Exausto", e acima disso um humano pode desmaiar e receber 1 de dano por minuto. Entre -40 ºC e -20 ºC pode receber 1 ponto de dano a cada minuto, e abaixo disso pode morrer de hipotermia.

Atmosfera: Humanos necessitam entre 18% e 24% de oxigênio (ignorando a questão da pressão) diluído com gases não tóxicos, como nitrogênio, hidrogênio e hélio.

Espécie: Psiônico

Estes humanos criados com engenharia genética vêm ao mundo com uma incrível capacidade psíquica. A OMEGA seleciona as crianças sobreviventes de testes intensivos e as treina para fazer parte de uma equipe especial. Aqueles que conseguem fugir se tornam foras da lei e precisam viver escondidos no submundo com a cabeça a prêmio pela OMEGA (normalmente $400 vivo ou $300 morto).

Psiônicos são aparentemente iguais a humanos, mas devido à sua seleção genética crescem muito mais rápido e podem chegar à fase adulta aos 12 anos. Não se tem um valor certo de expectativa de vida, mas devido a velocidade de multiplicação de suas células, devem chegar aos 50 anos em um estágio avançado de velhice. São um pouco maiores que humanos comuns e podem medir entre 1,8m e 2,1m de altura e pesam entre 40 kg e 80 kg. Todos os psiônicos foram criados na estação espacial Gilgamesh, em Ishtar, pela OMEGA.

Ambientes

Ishtar e Marduk possuem atmosfera respirável e não precisam de traje

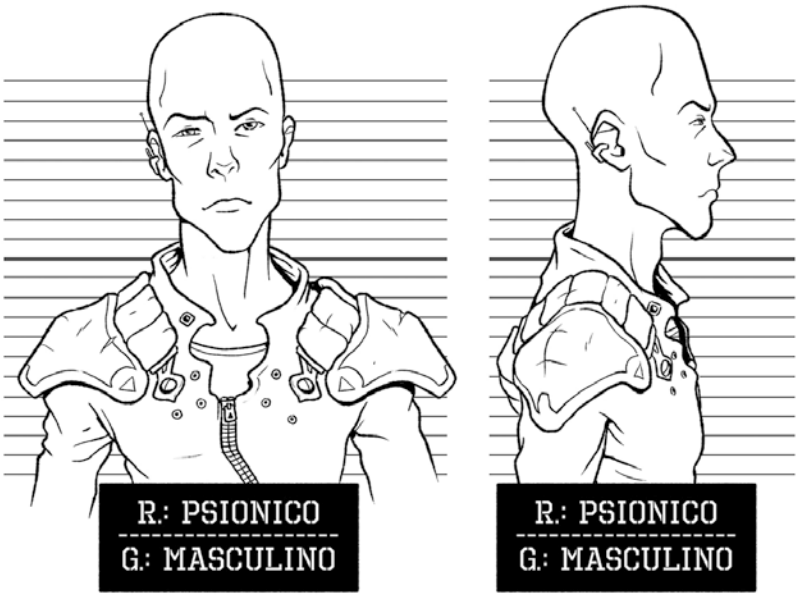
Habitat

Gravidade: Exatamente como os humanos, porém se sentem mais confortáveis em gravidades baixas.

Pressão atmosférica: Exatamente como os humanos.

Temperatura: Exatamente como os humanos.

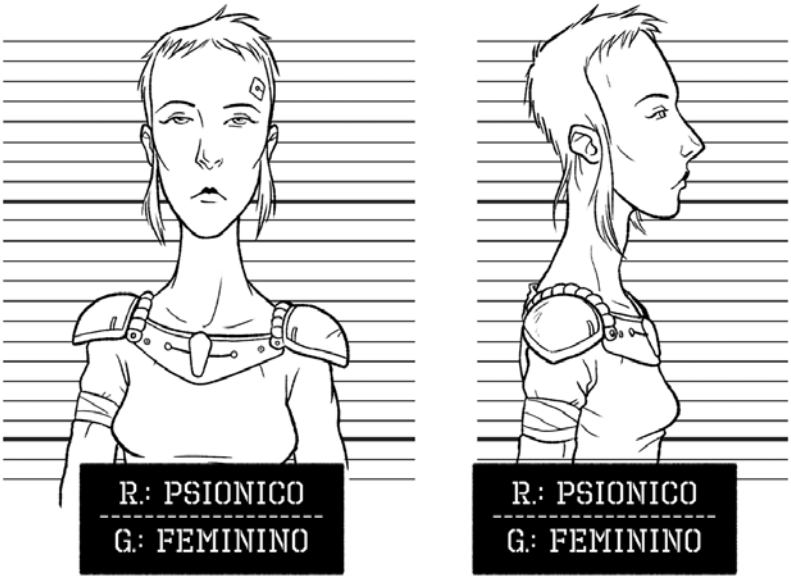
Atmosfera: Exatamente como os humanos.



ou máscara. É possível resistir a atmosfera de Tammuz, basta ficar atento a oscilação de temperatura. Ninurta e Nergal possuem ambientes dentro dos padrões, apenas necessitando de uma máscara de oxigênio. Em todos outros planetas e no espaço aberto, psiônicos precisam usar trajes espaciais devido a pressão, temperatura e falta de oxigênio.

Mecânicas de Jogo

Psiônicos começam o jogo com Vitalidade 9 e bônus em Reflexo +1, Percepção +1 e Vontade +2. Você pode adquirir a perícia Psionismo. Capacetes e obstáculos podem diminuir em um dado os testes de psionismo, enquanto placas de titânio impedem totalmente.



Espécie: Zarak

Os Zarak são nativos do planeta Marduk. Foram usados pela SARAH como escravos para construir as máquinas e fábricas usadas para a construção de naves e estações espaciais. A maioria vive em suas próprias colônias subterrâneas isoladas das cidades humanas, e até culpam os humanos pela destruição de seu planeta. Porém, existe um grande número de zarak que vivem na sociedade humana, até mesmo servindo como mercenários em grupos piratas. Sua linguagem usa muito as letras “z”, “k” e “r”.

A zarak fêmea é maior que o macho. Enquanto o macho tem entre 1,5 e 1,7 metros, a fêmea pode ter até 2,3 metros. A fêmea também pode viver até os 80 anos, enquanto o macho vive apenas 40. A fêmea se reproduz devorando o corpo de um macho. Durante um período do ano, a fêmea exala um odor que faz os machos sentirem um impulso suicida, deixando elas os devorarem. De-

pois de algumas semanas, a fêmea pode pôr entre 2 e 10 ovos e os deixa em algum lugar quente. Ovos podem eclodir depois de um ano. Apenas 0,2% dos zarak são fêmeas. Um macho pode pesar até 60 kg e uma fêmea até 130 kg. Machos podem se alimentar de quase qualquer coisa orgânica (especialmente batatas), enquanto as fêmeas se alimentam apenas de insetoide ou até de outros zarak (um zarak adulto a alimenta por um mês inteiro).

Ambientes

No vácuo do espaço e em planetas sem nitrogênio, como Sin e Lahar, zaraks precisam usar uma máscara respiratória com nitrogênio. Tirando isso, a outra preocupação é com a temperatura. Lahar e Shamash podem matar um zarak rapidamente, e como não há proteção para zaraks nestes ambientes, evite-os!

Mecânicas de Jogo

Zarak macho começa o jogo com Vitalidade 8 e bônus em Reflexo +2 e Percepção +1, enquanto uma zarak fêmea possui Vitalidade 11 e bônus em Vontade +1. Ambos têm um exoesqueleto que garante RD +2 em todo o corpo. Seu corpo disforme não permite usar armaduras. Podem saltar até 4 metros em gravidade normal e se movem 6 metros por turno. Zarak não podem ter implantes biônicos, mas são imunes a doenças humanas. Fêmeas possuem uma garra no lugar de uma das mãos (5 de dano), mas não pode usar armas ou ferramentas com ela.

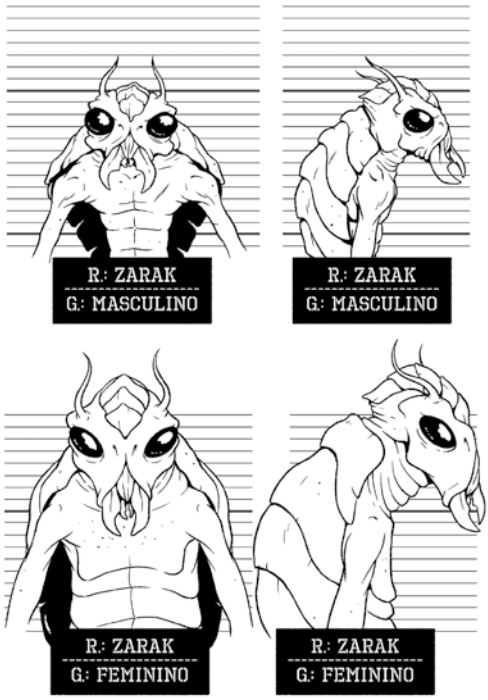
Habitat

Gravidade: Zarak podem viver normalmente até 4 G , depois disso podem sentir desconforto.

Pressão atmosférica: Zarak podem aguentar qualquer tipo de pressão até 5 atm.

Temperatura: Aguentam normalmente qualquer temperatura baixa. Temperaturas acima de 40 ºC podem fazer um zarak desmaiar (teste de Vontade dificuldade 2 a cada hora). Acima de 70 ºC o zarak recebe 1 ponto de dano por minuto.

Atmosfera: Zarak necessitam pelo menos 5% de nitrogênio (ignorando a questão da pressão) diluído com gases não tóxicos, como oxigênio, hidrogênio e hélio.



Capítulo 4: Equipamento

Na criação do personagem você poderá escolher alguns equipamentos para ele começar o jogo. Estes equipamentos podem ser destruídos ou perdidos durante o jogo, e não voltarão mais. Em compensação, todos os equipamentos que encontrar ou roubar podem ser levados para revender em Marduk ou usados pelo seu grupo em futuras missões. Você começa o jogo com $400.

Equipamentos Variados

Aparelho de Análise Química: Caixa metálica com 10x10x20 cm contendo uma tela em um lado e uma abertura em cima. A abertura pode acomodar uma bola de tênis e possui uma íris que fecha ao comando na tela. O sistema informará toda a propriedade químicas de qualquer objeto ou material colocado dentro da abertura. Para interpretar os dados é preciso passar em um teste de Ciência. Custa $120.

Aparelho de RPEM (Regulador de Pulso Eletromagnético): Maleta metálica que aberta possui diversos indicadores, painéis e botões. Possui caixas periféricas com fios que são usadas para o disparo dos pulsos. É normalmente usado para recuperar tecido sintético (com pouquíssimo uso de bateria), mas pode também ser usado para desativar completamente uma máquina ou androide. Para isso terá que consumir inteiramente sua bateria de grutônio e ainda terá 50% de chance de falhar. Custa $90.

Bateria de Grutônio: Pequena mas pesada caixa preta com 5cm de diâmetro que possui uma abertura em baixo com brilho verde, onde é plugado no aparelho. Pode recarregar inteiramente qualquer arma de energia. Custa $40.

Cápsula de Líquido Inflamável: Munição para 5 turnos de uso com Lança-Chamas. Se receber tiro, pode explodir causando 8 de dano (possui Dur 4[1]). Custa $30.

Cápsula de Nitrogênio: É basicamente uma cápsula de oxigênio que foi reaproveitada e calibrada com nitrogênio comprimido. Ela fica extremamente gelada e é normalmente pintada de azul para não confundir com as cápsulas de oxigênio. Foi criada pelos Zarak para respirar em outros planetas. Se encaixa em uma máscara respiratória e pode durar por 1 hora. Custa $15 com um zarak, que pode fazer por $10 para irmãos.

Cápsula de Oxigênio: Uma pequena lata metálica cilíndrica com 10cm de altura que pode ser encaixado em um traje espacial (normalmente nas costas) ou máscara respiratória. Pode manter o usuário com oxigênio por até 2 dias. Ela também possui combustível para manter a umidade e temperatura controlada dentro da roupa. Custa $30.

Comunicador: Aparelho pequeno que encaixa na orelha. Pode se comunicar com qualquer outro comunicador até 200 km, basta identificar a mesma frequência. Custa $10.

Console Portátil (Computador): Pequeno computador portátil menor que uma maleta. Pode ser usado para qualquer coisa, incluindo se conectar a Matriz ou se conectar a sistemas internos para invasão. Custa 250$ um novo, mas pode ser encontrado por

$180 facilmente em qualquer lugar em Marduk.

Granada de Fragmentação: Granada modelo antigo parecido com os que faziam na Terra. Basta puxar um pino e arremessar. Ela possui explosivo plástico que, ao ativado, arremessa detritos de metal em alta velocidade. Causa 10 pontos de dano no impacto, afetando uma área de até 5 metros. A cada metro o dano é reduzido em 2 pontos. Custa $50 um novo, mas pode ser encontrado mais barato. Uma granada velha (com 50% de chance de falhar) pode ser encontrada por $30.

Granada de Plasma: Uma granada moderna criada pela OMEGA. Possui um botão com contagem regulável de 1 a 10 segundos. Causa 20 pontos de dano no impacto, afetando uma área de até 10 metros. A cada metro o dano é reduzido em 2 pontos. Custa $140.

Injeção de NanoDoc: Uma seringa de uso único com 50ml de um líquido prateado. Ao injetar, o líquido possui nanorobôs que consertam todo tecido danificado por todo corpo. Pode dar calafrios no usuário. Recupera pontos de Vitalidade igual a soma do resultado de dois dados. Custa $150.

Jetpack: Uma espécie de mochila metálica com duas saídas em baixo parecidas com propulsores espaciais. Há um pequeno controle remoto com um botão que liga os propulsores dependendo da pressão exercida nele. Este aparelho pode fazer o usuário levitar e se locomover com até 10 km/h. Possui uma bateria simples de grutônio que dura até uma hora de voo ininterrupto. Custa $820.

Maleta de Primeiros Socorros: Uma maleta que contém utensílios e produtos utilizados para administrar primeiros socorros. Uma maleta completa com todos os medicamentos em dia custa $95.

Máscara Respiratória: Esta máscara cobre o nariz e boca e possui um filtro de ar para evitar respirar detritos e gases pesados. Pode-se encaixar uma cápsula de oxigênio para respirar em ambientes deficientes de oxigênio. Custa $10.

Mina Aranha: Uma pequena caixa preta de 4 cm que possui oito filamentos de metal formando patas parecidas como de aranhas. Ao apertar um botão preto em baixo dele, este dispositivo recolhe as patas se prendendo onde quer que o coloque. Após 5 segundos, ela é acionada e assim que detectar um organismo vivo até 1 metro seu sistema é disparado. Ela pula no alvo e se prende com suas patas. Assim que presa ela explode causando 7 pontos de dano direto. Normalmente se prende em uma perna quando o alvo é humano. Custa $70.

Míssil: Munição para um disparo de um lança-míssil. Se receber dano, explode como uma granada de fragmentação (possui Dur 2[2]). Custa $100.

Munição de Alto Calibre: Caixa com 20 cartuchos para Rifle de Assalto e de Precisão. Custa $20.

Munição de Baixo Calibre: Caixa com 30 cartuchos para Pistola, Revólver e Submetralhadora. Custa $15.

Munição para Espingarda: Caixa com 10 cartuchos para espingarda. Custa $15.

Munição para Gauss: Caixa com 30 projeteis ferromagnéticos para Rifle Gauss e Metranca Gorf. Custa $5.

Óculos Infravermelhos: Um óculos fechado e que se prende com uma tira em volta da cabeça. Permite enxergar infravermelho se acionado o botão lateral. Custa $80.

Rastreador: Uma pequena caixinha preta de 3cm de altura com um imã que pode se prender a qualquer superfície metálica. Ele emite ondas em uma determinada frequência que podem ser captadas por um console que souber sua identificação. Pode en-

tão saber a distância e direção de onde está o rastreador, mesmo se tiver em outro planeta. Custa $160.

Sentinela: Um tripé com acoplagem para submetralhadora, rifle de assalto, rifle de plasma, metralhadora laser ou canhão de íons. Ele possui um sensor que, ao identificar um movimento no arco frontal (90 graus), dispara como se tivesse Tiro 2. Custa $100.

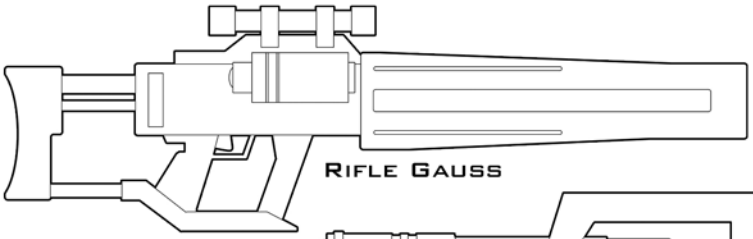
Equipamento	Custo
Aparelho de Análise Química	120
Aparelho de RPEM	90
Bateria de Grutônio	40
Cápsula de Líquido Inflamável	30
Cápsula de Nitrogênio	15
Cápsula de Oxigênio	30
Comunicador	10
Console Portátil (Computador)	180
Granada de Fragmentação	50
Granada de Plasma	140
Injeção de NanoDoc	150
Jetpack	820
Maleta de Primeiros Socorros	95
Máscara Respiratória	10
Mina Aranha	70
Míssil	100
Munição de Alto Calibre	20
Munição de Baixo Calibre	15
Munição para Espingarda	15
Munição para Gauss	5
Óculos Infravermelhos	80
Rastreador	160
Sentinela	100

Armas de Fogo e Energia

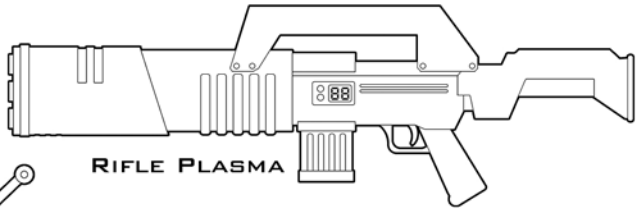
Existem três tipos de armas nesta lista: Armas leves, longas e pesadas. Armas leves são armas usadas com uma mão e que podem ser escondidas facilmente. Armas longas são armas maiores e que precisam de duas mãos para usar, e as armas pesadas são grandes e pesadas que além de precisar de duas mãos, podem comprometer o movimento (move 1 metro a menos por turno). As armas pesadas também são muito difíceis de serem escondidas, e precisam estar o tempo todo nas mãos do seu usuário.

Canhão AFG-2000: Arma pesada e muito grande que precisa ser carregada no ombro. Criada pela OMEGA, é uma arma experimental sem muitos testes ou uso. Aparentemente esta arma é instável e pode explodir sem nenhuma razão. Cada disparo consome inteiramente uma bateria de grutônio. É uma arma muito rara e pode custar entre $2000 até $3000 em Marduk, se encontrar as pessoas certas.

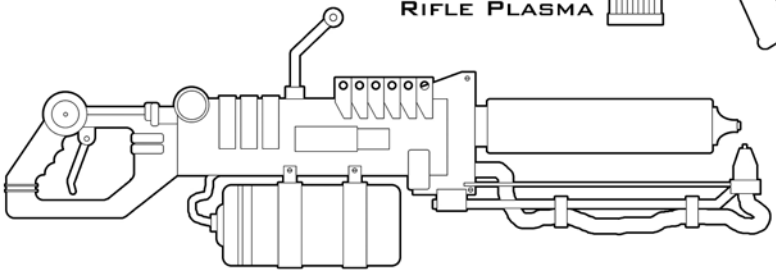
Canhão de Íons: Arma pesada e muito grande que precisa ser carregada no ombro. Pode ser disparada com pequenos tiros (causando 8 de dano) ou uma forte rajada de plasma ionizado. Para fazer uma rajada é necessário ficar carregando por um, dois ou três turnos. Ao liberar o tiro, ele terá um dano adicional de 4 para cada turno carregando. Não pode



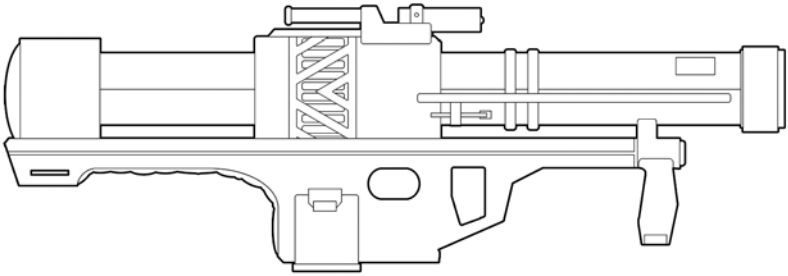
Rifle Gauss



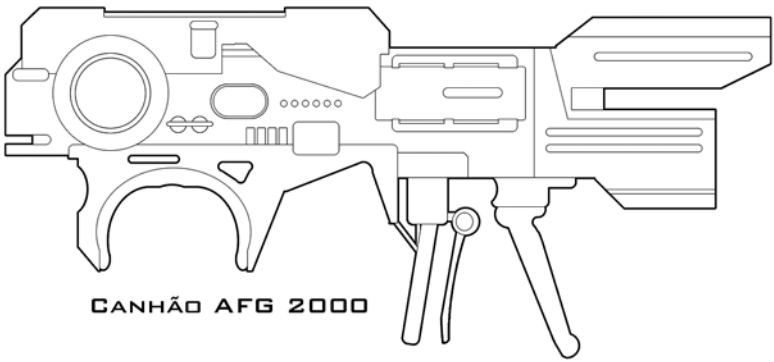
Rifle Plasma



Lança Chamas



Canhão de Ions

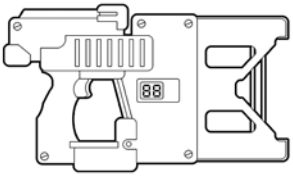


Canhão AFG 2000

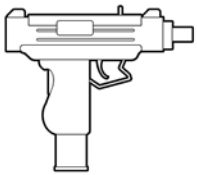
Revolver

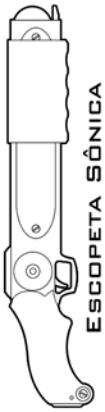
Pistola

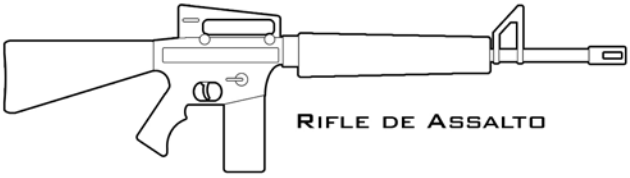
Pistola Laser

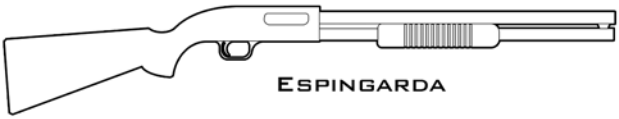


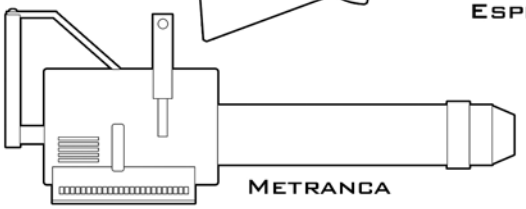
Cortador Plasmático

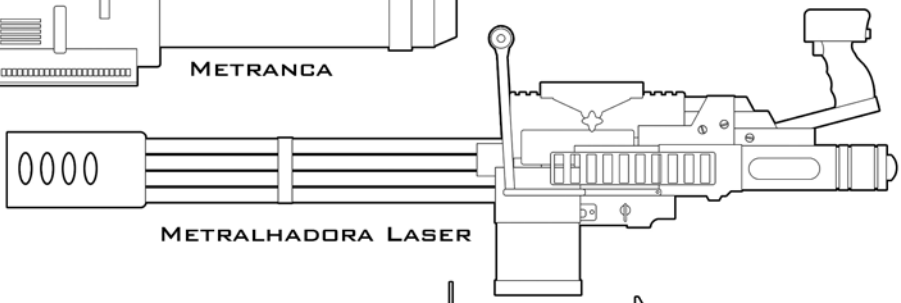

Submetralhadora


Escopeta Sônica

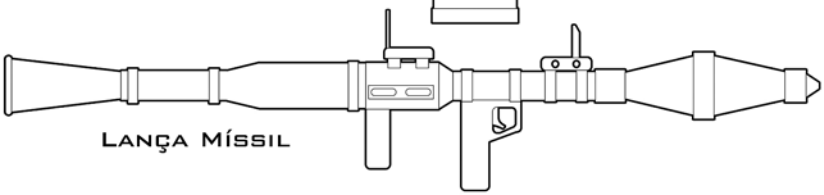

Rifle de Assalto

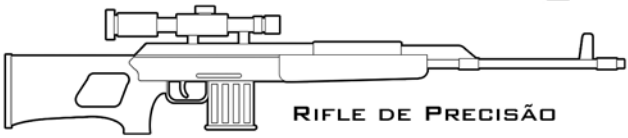

Espingarda


Metranca



Metralhadora Laser


Lança Míssil


Rifle de Precisão

ser cancelado o tiro depois que começou a carregar, e se não liberar em 3 turnos, o disparo é feito de qualquer jeito. Custa $600.

Cortador Plasmático: Arma leve que possui mira laser azulada. É usada para cortar placas de metal. Pode ser usado para fazer um pequeno disparo ou um disparo potente. Para um disparo potente é necessário ficar carregando por um, dois ou três turnos. Ao liberar o tiro, ele terá um dano adicional de 5 para cada turno carregando. O tiro faz uma linha de 30cm, por isso quando for atacar diretamente um braço ou perna ganha 1 dado a mais na rolagem. Custa $35.

Escopeta Sônica: Uma arma longa cromada que é capaz de disparar uma onda sônica que arremessa o alvo 4 metros para trás. A vítima só recebe dano do impacto ao cair. Se tiver uma parede sólida atrás dela, receberá até 5 pontos de dano. Objetos pontiagudos ou quinas podem aumentar em até 8 pontos de dano. Se não houver obstáculos, não recebe dano além de ter sido empurrado. Custa $120.

Espingarda: Arma longa que utiliza cartuchos e é carregada manualmente. É baseada em armas comuns na Terra, e muitas delas foram fabricadas para os colecionadores de Tammuz. Custa $70, mas dá para vender por até $100 em Tammuz.

Lança-Chamas: Arma pesada que inclui um tanque de combustível líquido. A vítima de um ataque com esta arma ficará em "Chamas" mesmo se errar o ataque. Custo $300.

Lança-Míssil: Uma arma pesada e muito grande que precisa ser disparada no ombro. Cada míssil precisa de um turno para carregar. Ao impacto, o míssil explode causando 30 de dano direto no alvo. Todos que estiverem até 15 metros recebe dano igual a 30 menos 2 para cada metro do impacto. Custa $500.

Metralhadora Laser: Arma pesada que se assemelha as Metralhadoras Fangor das espaçonaves, mas bem menor. Esta arma possui função automática. Possui 5 canos onde saem tiros sincronizados de plasma ionizado. Custa $350.

Metranca Gorf: Arma longa que pode ser carregada com quase qualquer peça ou detrito metálico. É uma arma criada pelos Gorfs e funciona igual ao Rifle Eletromagnético. É usada também para rebitar chapas de metal quente em Nergal. Esta arma possui função automática. Custa $65 mas pode achar alguém que pague até $100 nos planetas mais longes.

Pistola Automática: Arma leve de projétil pequena suficiente para caber em um bolso. Esta arma possui função automática. Custa $30.

Pistola Laser: Arma leve que faz disparos de plasma ionizado. Custa $40.

Revolver: Arma leve de projétil parecida como as armas que se usavam na Terra. Custa $35, mas pode ser vendida por $50 para colecionadores em Tammuz.

Rifle de Assalto: Arma longa de projétil. Esta arma possui função automática e utiliza um pente de projétil. Custa $65.

Rifle de Plasma: Arma longa que dispara uma carga de plasma em sequência. Custa $90.

Rifle de Precisão (Sniper): Arma longa de projétil utilizada por atiradores de elite. Possui uma mira telescópica e é capaz de acertar o alvo até meio quilômetro de distância. Se usar pelo menos um turno mirando, o alcance longo é quadruplicado. Custa $100.

Rifle Eletromagnético: Arma longa que pode ser carregada com qua-

se qualquer peça ou detrito metálico. Também chamada de Rifle Gauss, ela utiliza eletroímãs que disparam projéteis em uma velocidade assustadora. Custa $70.

Submetralhadora: Arma leve potente de disparo automático. Projetada como as armas que se usavam na Terra. Esta arma possui função automática e utiliza um Pente de Projétil. Custa $60.

Armas	Custo	Dano	Munição	Alcance		Categoria
				Curto	Longo	
Canhão AFG-2000	2000	50	1	2m	100m	Pesada
Canhão de Íons	600	8(+4)	10	20m	100m	Pesada
Cortador Plasmático	35	1(+5)	30	2m	3m	Leve
Escopeta Sônica	120	0*	10	10m	40m	Longa
Espingarda	70	10	5	4m	10m	Longa
Lança-Chamas	300	5*	5	4m	4m	Pesada
Lança-Míssil	500	30*	1	20m	300m	Pesada
Metralhadora Laser	350	10	30	20m	150m	Pesada
Metranca Gorf	65	6	15	40m	80m	Longa
Pistola Automática	30	4	10	5m	30m	Leve
Pistola Laser	40	5	50	10m	40m	Leve
Revólver	35	5	6	5m	20m	Leve
Rifle de Assalto	65	7	50	10m	50m	Longa
Rifle de Plasma	90	9	40	10m	60m	Longa
Rifle de Precisão (Sniper)	100	7	6	50m	500m	Longa
Rifle Eletromagnético	70	6	20	30m	100m	Longa
Submetralhadora	60	6	30	10m	30m	Leve

**Ver descrição da arma para detalhes.*

Armas Brancas

As armas brancas são as armas mais primitivas do jogo, mas nem por isso menos úteis, segue a lista das armas disponíveis.

Cassetete: Arma contundente de uma mão feita de madeira. É usada por quase todos os guardas da OMEGA. Pode se quebrar se atacada diretamente ou usada para aparar. Custa $30 em Marduk.

Corrente: Arma contundente de uma mão feita de metal. É flexível e garante um dado extra para tentar desarmar. Custa $20.

Faca: Arma pequena de uma mão feita de metal e cabo de madeira. É uma ferramenta bem versátil e muito usada por todos. Custa $15.

Glaive Zarak: Arma de haste longa com três lâminas na ponta. É a arma comum dos Zarak antes de conhecerem as armas de fogo e plasma. Alguns ainda a usam dentro das suas colônias subterrâneas. Se usada em investida, ou contra alguém correndo, causa +2 de dano. Custa $40 em qualquer lugar de Marduk.

Katana: Arma longa de uma mão feita de metal e com acabamento detalhado. Construída usando técnicas antigas da Terra, é uma arma fantástica se usada com sabedoria. Quando usada com as duas mãos, causa 2 pontos de dano a mais. Uma simples custa $100, mas uma bem trabalhada feita com todos os detalhes dos antigos terráqueos pode custar entre $200 e $800 em Ishtar ou Tammuz.

Machado: Arma longa de uma mão feita de metal e cabo de madeira. Muito útil para derrubar obstáculos de madeira. Custa $60.

Martelo Pesado: Arma pesada de duas mãos com cabeça de ferro e cabo de madeira. Utilizada na construção e para forjar metais. Causa +1 de dano em superfícies lisas. Custa $75.

Taco: Arma contundente de uma mão feita de madeira. Usada em esportes em Ishtar, é um artefato bem valorizado em Marduk por seu valor simbólico. Quando usada com as duas mãos, causa 2 pontos de dano a mais. Custa $25 mas se em bom estado pode vender por $40 em Marduk.

Serra Elétrica: Arma pesada de duas mãos feita de metal. Recriadas a partir do banco de dados terrestre, são muito utilizadas em Ninurta. Custa $300.

Soqueira: Arma pequena para uma mão feita de metal. Aumenta a capacidade de dano de um soco. Todo brigão de bar tem uma no bolso. Custa $10.

Armas Corporais	Custo	Dano	Uso
Cassetete	30	4	Uma mão
Corrente	20	3	Uma mão
Faca	15	3	Uma mão
Glaive Zarak	40	5	Duas mãos
Katana	100	6	Uma mão*
Machado	60	5	Uma mão
Martelo Pesado	75	7	Duas mãos
Serra Elétrica	300	10	Duas mãos
Soqueira	10	2	Uma mão
Taco	25	4	Uma mão*

** Pode ser usado com duas mãos causando +2 de dano*

Proteção

Roupas leves não oferecem qualquer nível de proteção. As roupas listadas abaixo são as principais usadas para absorver dano. Algumas roupas podem ser usadas com outras, mas nenhuma pode cobrir a mesma parte que outra (com exceção do sobretudo e da jaqueta).

Armadura de Elite: Esta é a melhor armadura existente. Ela cobre comple-

tamente o corpo, incluindo a cabeça. Apenas soldados de elite da OMEGA possuem. Pode ser usada como traje espacial (suportando até 30atm) e leva 30 minutos para vestir. Custa entre $1.200 e $2.000 em Marduk.

Armadura de Infantaria: Esta armadura é usada por quase todos os soldados da OMEGA. Ele cobre todo o corpo com exceção da cabeça. Custa $400.

Capacete de Infantaria: Este capacete é usado por alguns soldados da OMEGA. Ele cobre apenas a cabeça e possui espaço para encaixar um óculos infravermelho e um comunicador. Custa $80.

Capacete Simples: Este capacete era usado pelos operários de Marduk na construção das primeiras cidades depois da revolta. Cobre apenas a cabeça e possui um visor de proteção UV que pode ser acoplada quando necessário. Custa $40.

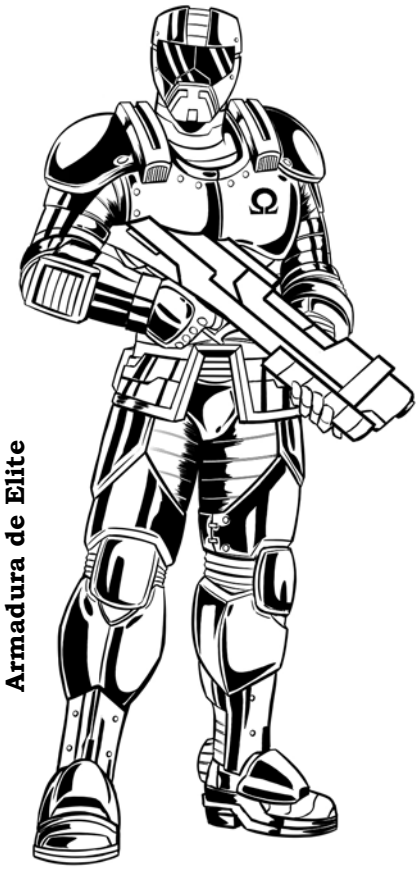
Carapaça de Thanok: Esta armadura cobre todo o corpo e é feito da carapaça de um Thanok. O processo para a produção deste é bem complicado e por isso é bem raro e caro. A guarda de Lahar costuma utilizar esta armadura. Custa $800 em Lahar mas pode chegar a $1000 em planetas mais distantes.

Colete Avançado: Um colete leve feito de fibras de aramida desenvolvido na antiga terra. Pode ser ocultada com roupas pesadas ou uma jaqueta. Custa $150.

Colete Simples: Um colete feito de metal ou malha de ferro. Custa $30.

Jaqueta Reforçada: Esta roupa de couro com filamentos de metal cobre todo o tronco e braços. Pode ser usado em conjunto com coletes e capacetes. Custa $50.

Sobretudo Reforçado: Esta roupa de couro com filamentos de metal cobre todo o corpo com exceção da cabeça. Pode ser usado em conjunto com coletes e capacetes. Custa $80.



Armadura de Elite

Traje de Mineração: Esta roupa é feito de partes de placas metálicas e partes de fibra sintética. Foi desenvolvida pelos humanos nos primeiros anos depois da revolta para se protegerem da radiação e impactos nas cavernas onde mineravam grutônio. Hoje estão em desuso, mas muitos piratas ainda usam como proteção. Se usado com capacete simples e máscara respiratória pode suportar o vácuo do espaço. Custa $210, mas se encontrar uma intacta e sem arranhões pode ser vendida por até $300.

Traje Espacial: Esta roupa é feita de tecido com fibras sintéticas capaz de aguentar pressão, temperatura e radiação. Não dão tanta mobilidade, e usá-la com gravidade lhe reduzirá em um dado todas suas rolagens de reflexo e ações que envolvem agilidade. Ela cobre o corpo completamente e na cabeça um domo de vidro com filtros. Nas costas podem ser acoplados até 6 cápsulas de oxigênio, que manterá não só sua respiração, mas também a temperatura e umidade dentro do traje. Pode suportar até 40atm e demora em torno de 10 minutos para vestir. Um novo custa $300, mas pode achar um usado por $150 (tem 16% de chance de falha em pressão acima de 5atm).

Proteções	Custo	RD (Redutor de Dano)			
		Tronco	Braços	Pernas	Cabeça
Armadura de Elite	1200	4	4	4	4
Armadura de Infantaria	400	3	3	3	0
Capacete de Infantaria	80	0	0	0	4
Capacete Simples	40	0	0	0	2
Carapaça de Thanok	800	3	1	1	4
Colete Avançado	150	2	0	0	0
Colete Simples	30	1	0	0	0
Jaqueta Reforçada	50	1	1	0	0
Sobretudo Reforçado	80	1	1	1	0
Traje de Mineração	210	2	2	2	0
Traje Espacial	300	2	2	2	1

Implantes Biônicos

Todos os implantes biônicos podem ser adquiridos na criação do personagem pagando seu custo em créditos e sem precisar fazer testes. Se o jogador quiser colocar um implante no seu personagem durante o jogo, este ficará pelo menos uma semana isolado para realizar a operação (veja a perícia Medicina).

Comunicador Interno: Este comunicador é instalado atrás da orelha e funciona como qualquer comunicador comum. Custa $25.

Conector Neural: Uma entrada de cabo localizada na têmpora. Você pode plugar a qualquer máquina ou computador. É necessário para entrar na Matriz. Custa $20.

Garras Retráteis: Estas pequenas lâminas de 3cm são instaladas embaixo de suas unhas e pode ser acionadas quando quiser. Um ataque com essa mão causa 3 de dano. Custa $50 por mão.

Guelras Eletrônicas: Este dispositivo é instalado no pescoço. Quando emergido pode extrair oxigênio da água

e levar até os pulmões. Pode extrair oxigênio de atmosferas com pelo menos 3% de vapor de água. Custa $70.

Lâmina Retrátil: Esta lâmina de 20cm é instalada dentro do seu antebraço e pode ser acionada quando você quiser. Causam 5 de dano e aumenta o RD de ataques no braço em +1. Custa $150 por braço.

Mandíbula Metálica: Mandíbula inteiramente de metal e pode causar 4 de dano mordendo. Garante RD +1 na cabeça. Custa $150.

Membro Biônico: Um de seus braços ou pernas é inteiramente mecânico. Possui +3 de RD em ataques direcionados a este membro e causa +1 de dano em ataques desarmados. Custa $200.

Modulador de Voz: Este dispositivo implantado na sua garganta substitui suas cordas vocais e permite que você altere sua voz para qualquer uma registrada. Se plugado, você pode baixar padrões de voz e usá-las. Custa $120.

Monitor Cardíaco: Você pode monitorar e até controlar seus batimentos cardíacos. Nunca terá um ataque cardíaco ou problemas no coração. Você recebe 2 dados quando fizer testes para não morrer. Pode resistir à temperaturas baixas de até -30 ºC sem sofrer consequências. Custa $20.

Nano-Aderência: Pequenas lâminas em forma de ganchos são instaladas na sua palma. Estes ganchos permitem que você tenha aderência a qualquer superfície podendo escalar paredes lisas. Custa $240 por membro.

Nano-Anticorpos: Você possui anticorpos robóticos no sangue que reagem a doenças e venenos. Custo $55.

Olho Biônico: Um olho capaz de enxergar infravermelho e calcular distâncias. Você pode registrar vídeos e identificar pessoas. Custa $100 por olho.

Placas de Resfriamento: Placas instaladas entre os órgãos vitais que evitam que o corpo suba mais que 37 ºC. Podem parar de funcionar se subir mais que 100ºC. Custa $15.

Placas de Titânio: Placas de Titânio instaladas sobre o crânio. Elas permitem uma resistência maior na cabeça com +3 RD. Além disso, impede qualquer manipulação mental usando poderes psiônicos. Custa $100.

Softwares

Ambiente de Realidade Virtual: Você pode comprar um ambiente de realidade virtual. Este ambiente pode ser programado para ser uma sala, escritório ou aposento fechado com 25m² e até 3m de pé direito. Custa $400, mais $1 para cada metro cúbico extra.

Asset: Um Asset é um objeto virtual, podendo ser praticamente qualquer coisa. Eles são usados para popular e mobiliar uma realidade virtual. É possível levar para dentro da Matriz, mas para isso precisará criar um canal anônimo (veja adiante). O preço dele depende do quão complexo ele é. Uma peça de roupa, por exemplo, pode custar $60, enquanto uma arma pode custar o triplo do mundo real. Objetos personalizados e únicos podem ser feitos sob encomenda mas acabam custando no mínimo $400.

Avatar Personalizado Legalizado: Dentro da Matriz, seu avatar pode ter legalmente alguma característica diferente do padrão. Estas escolhas devem ser nos limites humanos. Custa $150.

Marreta: Software de ataque. Adiciona um dado em testes para destruir uma Parede de Gelo. Custa $430.

Parede de Gelo: A Parede de Gelo é uma barreira anti-hacking que você pode colocar no seu computador, espaçonave ou realidade virtual. Para poder hackear seu sistema, o hacker precisará antes conseguir 2 sucessos para romper a parede de gelo. Se não conseguir, além de não ter acesso, ficará exausto e você será notificado sobre a tentativa de invasão. Custa $600.

Drogas

Insono: Uma pílula usada por muitos ishtarianos para seguir trabalhando sem precisar dormir. Ela repõe parte da energia gasta no dia e tira completamente a vontade de dormir. É uma droga fortíssima e se tomar três em um intervalo de 24h pode matar o usuário. Usar ela por 5 dias consecutivos faz o usuário perder permanentemente 1 ponto de vitalidade, além de poder viciar. Custa $35 cada pílula.

Nanox: Nanox é um líquido prateado feito de nanorobôs para soldar aparelhos elétricos danificados pelo tempo. Não se usa mais para esse fim. Colocando uma gota deste líquido na boca, ele entra em contato com seus nervos causando um tipo de choque que deixa a pessoa atordoada e com uma sensação de prazer. Se injetado, terá um efeito ainda mais intenso mas o usuário correrá o risco de morrer (role dois dados, se ambos caírem no número 1 o usuário está morto). São produzidos em larga escala em Marduk. Custa $50 em Marduk ou $70 em outros planetas.

Pó de Cilada: Um pó feito da carne de um peixe tóxico de Enlil. O usuário pode ter alucinações (50% dos usuários não sentem) e seu coração acelera mais que o normal. Pode custar $100 em Marduk e Enlil, ou $300 nos outros planetas.

Ternídea: Uma planta radioativa vermelha que nasce nas regiões mais perigosas de Shamash. É possível fazer um chá delicioso que causa uma sensação de leveza. Muitos falam em experiências espirituais com elas. Pode custar de $500 em Marduk ou $1000 em outros planetas.

Zara: Abreviação de Zarastênio, uma substância tóxica das plantas de Ninurta usada como anestesia. É um líquido translúcido levemente amarelado mantido em ampolas, e é injetável para um melhor aproveitamento. Diminui a sensibilidade a dor do usuário, mas é altamente viciante. Pode custar $80 em Marduk e Ninurta ou até $200 nos outros planetas.

Capítulo 5: Espaçonaves

Este livro apresenta as espaçonaves mais comuns e que são facilmente encontrados a venda em Marduk. Estes pertencem às classes: Fragata, Corveta e Cargueiro Leve. Outros veículos e espaçonaves de outras classes estarão em futuros suplementos.

Toda espaçonave utiliza Grutônio como combustível. O mais comum é ser utilizado uma barra cilíndrica de Grutônio de 90cm de altura e 40cm de diâmetro, também chamada de "Grutão". Custa $400 e dura 200 horas de viagem interplanetária. Espaçonaves de porte pesado precisam de dois Grutões para manter funcionando todos os equipamentos.

Toda espaçonave possui um sistema para controlar a passagem em cada porta por meio de uma autenticação. Algumas usam cartões de autenticação, enquanto outras usam leitura de retina ou voz para identificar o tripulante. Com Hacking é possível hackear um painel para que este o aceite como tripulante.

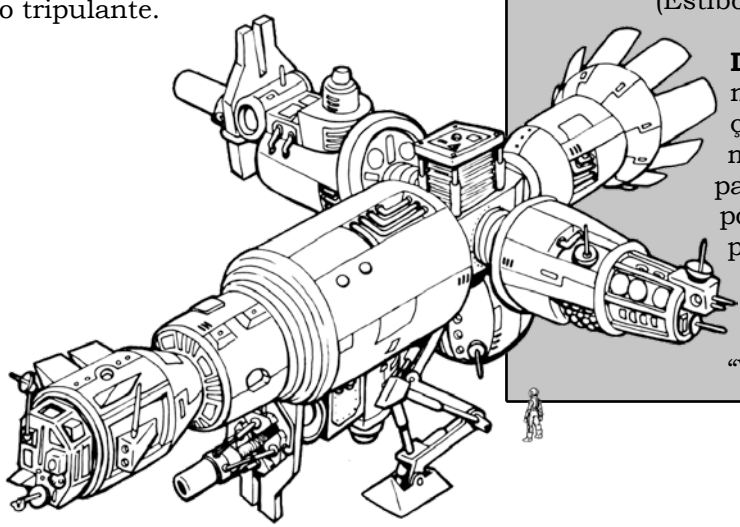
Lista de Modelos

Estas são as espaçonaves possíveis de serem compradas pelos piratas no início do jogo. Todas elas já começam com um Grutão novo, 4 trajes espaciais e as armas descritas em Arsenal. O valor em parênteses no custo é a parcela da dívida já calculada.

Modelo Bofog

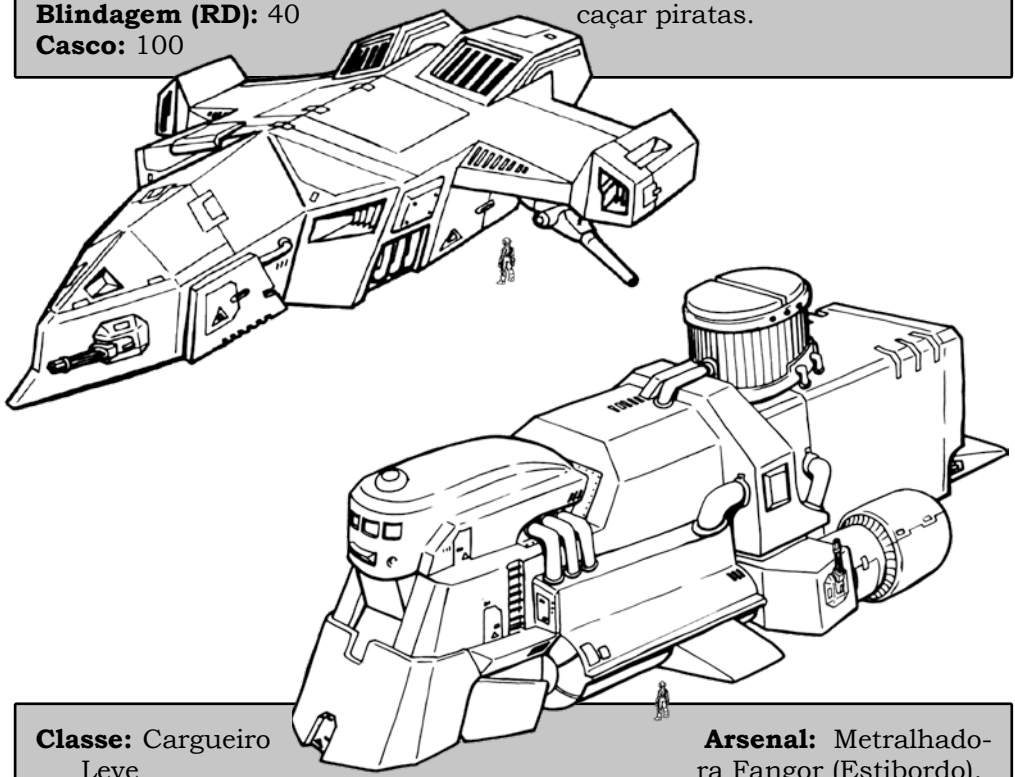
Classe: Fragata
Custo: $10.000 (30x $666)
Passageiros: 4
Estações de Combate: 2
Peso: 75 toneladas
Carga: 6 toneladas
Velocidade Básica: 500m por turno
Blindagem (RD): 35
Casco: 110
Arsenal: Canhão Bofog (Proa; 4 torpedos) e Canhão Bofog (Estibordo; 4 torpedos)

Descrição: Único modelo de espaçonave Gorf. Mesmo sendo usada para todos os propósitos, é uma espaçonave basicamente ofensiva. "Bofog" na língua gorf significa "Voador".



Modelo Burner

Classe: Fragata
Custo: $11.000 (30x $730)
Passageiros: 5
Estações de Combate: 3
Peso: 41 toneladas
Carga: 4 toneladas
Velocidade Básica: 500m por turno
Blindagem (RD): 40
Casco: 100
Arsenal: Metralhadora Fangor (Proa) e Canhão Valkiria (Bombordo; 3 torpedos).
Descrição: Construídos pela Gladius Veículos, acabou se tornando o veículo ofensivo mais comum do sistema Tigris. Especialmente pela OMEGA para caçar piratas.



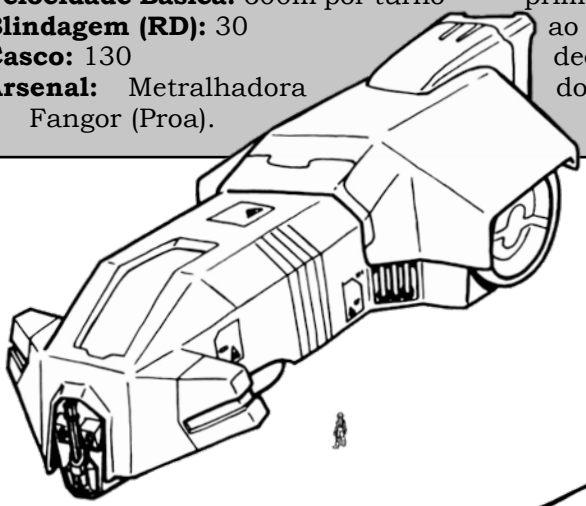
Classe: Cargueiro Leve
Custo: $11.000 (30x $730)
Passageiros: 6
Estações de Combate: 1
Peso: 150 toneladas
Carga: 60 toneladas
Velocidade Básica: 400m por turno
Blindagem (RD): 20
Casco: 240
Arsenal: Metralhadora Fangor (Estibordo).
Descrição: Este imenso cargueiro é pesado e às vezes pode ter problema para se acoplar a estações mais modernas. Foi desenvolvido logo depois da revolta para transportar passageiros e recursos.

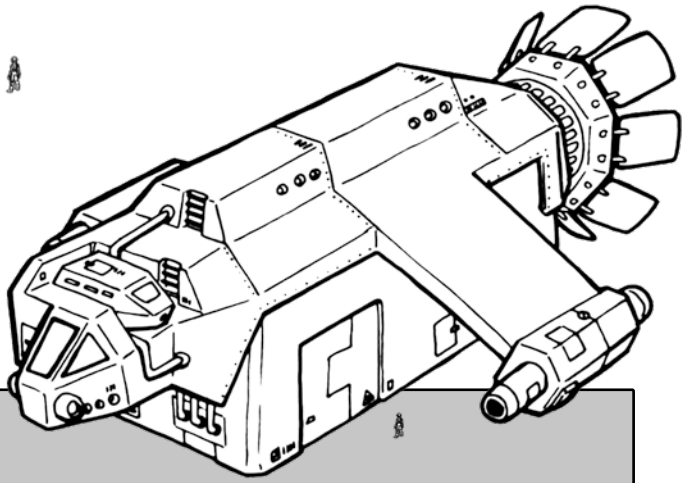
Modelo Cachalote

Modelo Graviton

Classe: Corveta
Custo: $12.000 (30x $800)
Passageiros: 6
Estações de Combate: 2
Peso: 73 toneladas
Carga: 12 toneladas
Velocidade Básica: 600m por turno
Blindagem (RD): 30
Casco: 130
Arsenal: Metralhadora Fangor (Proa).

Descrição: Criado inicialmente pela empresa JBP Espaçonaves, foi comprada pela Gladius Veículos e hoje é o modelo mais requisitado pela elite de Ishtar. Possui cinco modelos, sendo o primeiro muito mais resistente ao tempo. Ela é conhecida por decolar rapidamente utilizando sua gravidade artificial.





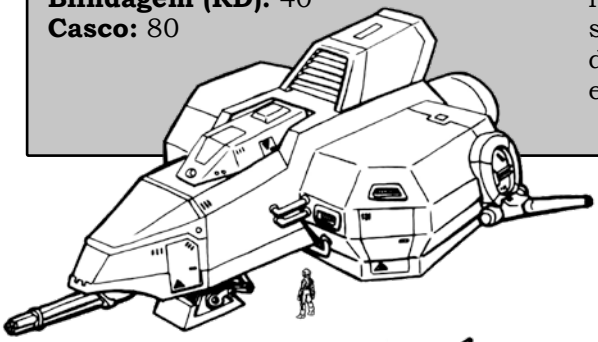
Classe: Cargueiro Leve
Custo: $9.000 (30x $600)
Passageiros: 5
Estações de Combate: 1
Peso: 120 toneladas
Carga: 40 toneladas
Velocidade Básica: 400m por turno
Blindagem (RD): 30
Casco: 140
Arsenal: Nenhum.

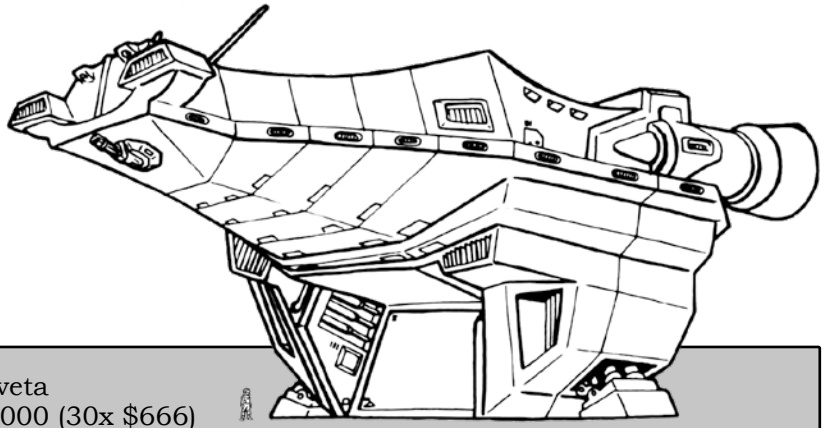
Descrição: Esta é o cargueiro mais utilizado por ser mais econômico e compacto. Foi desenvolvido nos pela Gladius Veículos e possui três versões. A última versão é mais difícil de mudar suas identificações.

Modelo Hilk

Modelo Jaguar

Classe: Fragata
Custo: $8.000 (30x $530)
Passageiros: 4
Estações de Combate: 2
Peso: 37 toneladas
Carga: 1 toneladas
Velocidade Básica: 600m por turno
Blindagem (RD): 40
Casco: 80
Arsenal: Metralhadora Fangor (Proa) e Canhão Valkiria (Bombordo; 3 torpedos).
Descrição: Construídos pelos humanos na revolta, foram usados para combater as máquinas. Foi criada por Bill Horn, antes de fundar a Gladius Veículos. Não são mais fabricadas mas muitos destes podem ser encontrados entre os piratas.





Classe: Corveta
Custo: $10.000 (30x $666)
Passageiros: 8
Estações de Combate: 2
Peso: 50 toneladas
Carga: 8 toneladas
Velocidade Básica: 500m por turno
Blindagem (RD): 40
Casco: 100
Arsenal: Metralhadora Fangor (Proa).
Descrição: Esta espaçonave foi desenvolvida antes da revolta pelos colonos de Shamash e devido a sua resistência ainda é encontrada em uso. É chamada de "Dinossauro" não só por ser antiga mas também por emitir um rugido quando o motor é ligado.

Modelo Starfire

Dívidas

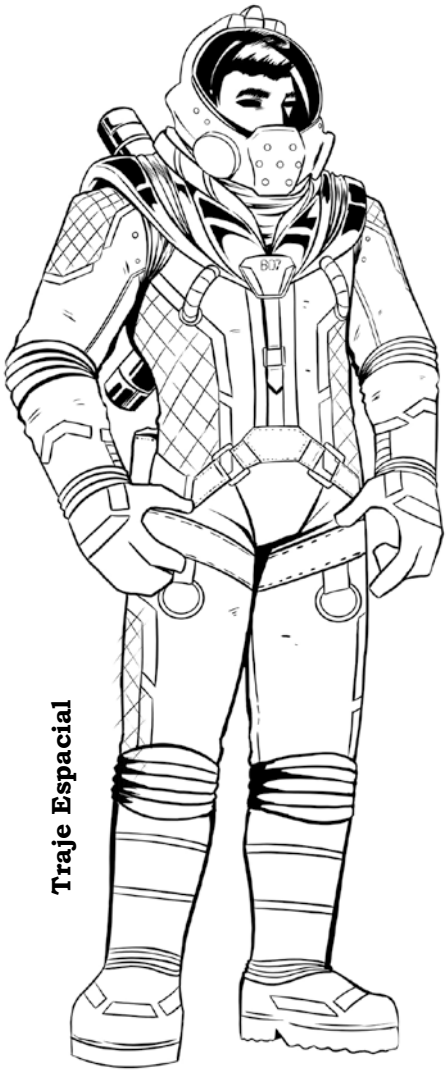
Uma espaçonave custa muito caro, e por isso é preciso tirar um empréstimo com um agiota em Marduk. A sua dívida será o dobro do valor emprestado. Exemplo: Se você pegou um empréstimo de $10.000, ficará com uma dívida de $20.000 dividido em 30 vezes. Eles farão apenas o empréstimo para comprar uma espaçonave, pois poderão reaver ela em caso de inadimplência. Toda dívida poderá ser paga em até trinta vezes, então marque o valor da parcela na ficha do bando.

Ao final de cada mês dentro do jogo (ou ao final de cada sessão de jogo, se o narrador preferir) o grupo precisa pagar pelo menos uma parcela. Se atrasar o pagamento duas vezes seguidas, o agiota mandará um assassino atrás de você. Este assassino normalmente é apenas um cara de confiança do agiota, que se infiltrará entre civis e piratas com o único objetivo de te matar e pegar sua espaçonave e posses para cobrir a dívida.

Se o assassino não retornar ou não te encontrar, sua cabeça estará a prêmio e todos piratas de Marduk saberão. O valor da sua cabeça será entre $300 e $1000, dependendo do agiota e de quanto você estava devendo.

Revendendo Espaçonaves

Não é qualquer um em Marduk que tem dinheiro para comprar uma espaçonave. E os que têm, nem sempre estão dispostos a ter uma (ou já trabalham com isso e já tem um monte em seu armazém). Por isso, o custo de revenda de uma espaçonave na mão de um agiota é de 50% o valor original. Você até pode conseguir um pouco mais se estiver usando uma espaçonave velha para quitar algumas parcelas de uma dívida, mas vai depender mais do seu agiota do que de você.



Traje Espacial

Compartimentos da Espaçonave

Toda espaçonave é separada em compartimentos. Cada compartimento tem um propósito e pode variar o tamanho em cada tipo de espaçonave. Caças não possuem nenhum dos compartimentos abaixo, tendo apenas um lugar para cada tripulante onde é possível controlar a espaçonave.

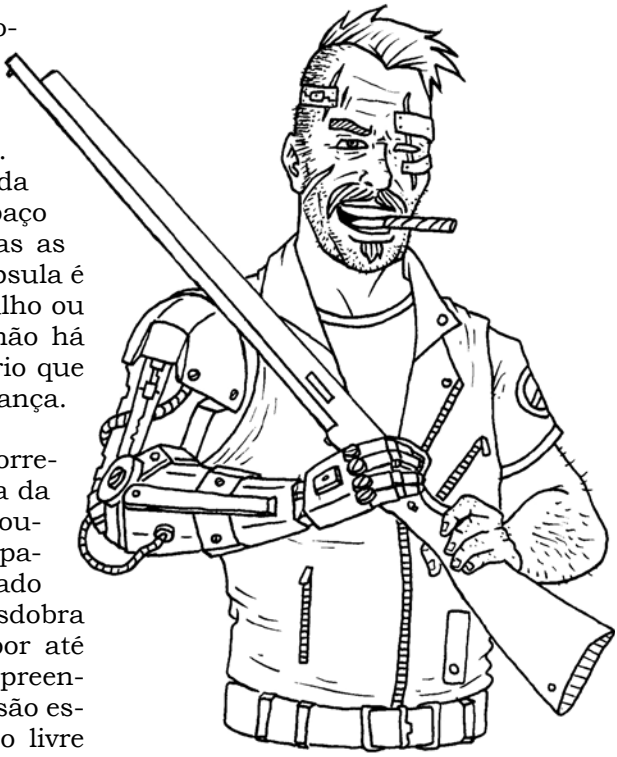
Carga: O compartimento de carga é normalmente uma grande sala vazia com uma abertura para fora da espaçonave. É normal ter um painel (acessado apenas com autenticação de tripulante) em uma das paredes onde é possível desabilitar a gravidade artificial apenas deste compartimento e abrir a porta externa.

Cápsula de Fuga: Quase todas as naves possuem uma ou mais cápsulas de emergência. Nela existe lugar e oxigênio para o número de tripulantes. Ao acionar, a cápsula é ejetada da nave e ficará à deriva no espaço emitindo sinal de SOS em todas as frequências. O acesso a esta cápsula é normalmente embaixo do assoalho ou uma entrada no teto. Dentro não há gravidade artificial e é necessário que todos estejam de cinto de segurança.

Corredor Retrátil: Este corredor retrátil fica na parte externa da nave e serve para acoplar em outra espaçonave ou estação espacial. Este corredor pode ser ativado (pela ponte de comando) e se desdobra de uma das portas externas por até 10m. Ao acoplar, o corredor é preenchido com ar respirável e a pressão estabilizada, criando um caminho livre até a porta da outra espaçonave.

Depósito: O depósito é onde a tripulação armazena todo equipamento extra, além de alimentos e produtos de limpeza. Em espaçonaves militares, é aqui que é guardado grande parte do arsenal atrás de uma grade que só é aberta com autenticação de tripulante.

Descompressão: Toda espaçonave possui uma saída com uma câmara de descompressão. Esta câmara é pequena e tem pendurado os trajes espaciais. Do outro lado está o painel para identificar a pressão e atmosfera externa, assim como para abrir e fechar as portas. Ela também serve para regular a pressão antes de entrar ou sair da espaçonave quando em um local com pressão diferente e evitar que gases tóxicos e bactérias entrem.



Dormitórios: A maioria dos dormitórios são bem pequenos, contendo espaço para uma cama e um pequeno armário (isso quando a cama não é retrátil). Algumas espaçonaves possuem dormitórios compartilhados com beliches (ou até treliches). Toda espaçonave possui cama para cada passageiro.

Elevador: Algumas espaçonaves que tem mais de um andar possuem elevadores para ir de um andar para o outro. Estes elevadores costumam ser rápidos e sem problema de falha pois utilizam gravidade artificial.

Enfermaria: Pequeno compartimento onde é armazenado remédios e materiais cirúrgicos. Em alguns é possível encontrar até mesmo aparelhos de Nanotecnologia. Normalmente não precisam de autenticação. Nem toda espaçonave possui este compartimento, e alguns guardam os remédios e primeiros socorros no depósito.

Higiene: Toda espaçonave possui um compartimento de higiene. Nele é possível fazer suas necessidades e se lavar.

Ponte de Comando: É aqui que a espaçonave é controlada. Tanto para pilotar, como para usar as armas da espaçonave. Possui comunicador para todas frequências e um grande monitor ou janela mostrando a parte externa. Existe uma estação de pilotagem e pelo menos uma estação de combate (depende da espaçonave). Cada estação possui um computador e monitor (podendo ou não ser holográfico).

Refeitório: O refeitório é onde a tripulação pode fazer suas refeições. Possui uma cozinha e pelo menos uma mesa ou balcão. Algumas espaçonaves possuem um refeitório bem pequeno onde todo material da cozinha é guardado em baixo da mesa.

Sala de Máquina: Aqui que está o motor da espaçonave. Normalmente é um local quente e barulhento, exceto quando o propulsor fica na parte externa. No centro fica o grande motor de Íons da espaçonave e um acesso ao Grutão (para verificar o seu consumo). O motor possui várias partes mecânicas que podem ser consertadas em caso de problema.

Sala de Reunião: Algumas espaçonaves possuem este compartimento, onde a tripulação pode se encontrar e fazer reuniões. Pode possuir um painel no centro da mesa para projetar hologramas armazenados no sistema da nave. Com autenticação é possível acessar a planta da espaçonave.

Artilharia

As armas acopladas em veículos e espaçonaves são muito grandes e não podem ser usadas sem um veículo ou preso à uma estrutura grande. Essas armas causam um estrago muito maior que armas comuns. Cada arma também deve estar em uma das três posições da espaçonave: Estibordo, Bombordo ou Proa (Veja adiante). Todas as espaçonaves deste livro podem ter no máximo 3 armas em cada posição.

Canalizador de Antimatéria: Um poderoso canhão que dispara uma rajada de antimatéria. É uma arma sensível e se for atingida causa uma explosão, inutilizando o canhão e cau-

Artilharia	Custo	Dano	Alcance	
			Curto	Longo
Canalizador de Antimatéria	$2.000	60	600m	2km
Canhão Apocalipse*	$8.500	110	200m	800m
Canhão Bofog*	$1.800	60	200m	500m
Canhão Valkiria*	$2.000	80	300m	1km
Metralhadora Aquiles	$5.000	80	400m	1km
Metralhadora Fangor	$1.400	50	300m	800m
Raio de Mineração	$1.000	40	200m	300m

** Consome torpedos*

sando 20 de dano direto no casco da espaçonave. Custa $2000 para instalar em uma espaçonave.

Canhão Bofog: Canhão que dispara torpedos explosivos e corrosivos. Feito pelos gorf, essa arma é muito pesada e seus torpedos podem pesar até uma tonelada. O canhão custa $1800 para instalar (já com 4 torpedos) e cada torpedo extra custa $350.

Canhão Apocalipse: Este canhão dispara grandes torpedos atômicos. Cada torpedo explode ao impacto causando uma explosão e radiação. O canhão custa $8500 para instalar (já com 3 torpedos) e cada torpedo extra custa $1500.

Canhão Valkiria: Este canhão dispara torpedos atômicos. Cada torpedo explode ao impacto causando uma explosão e radiação. O canhão custa $2000 para instalar (já com 3 torpedos) e cada torpedo extra custa $300.

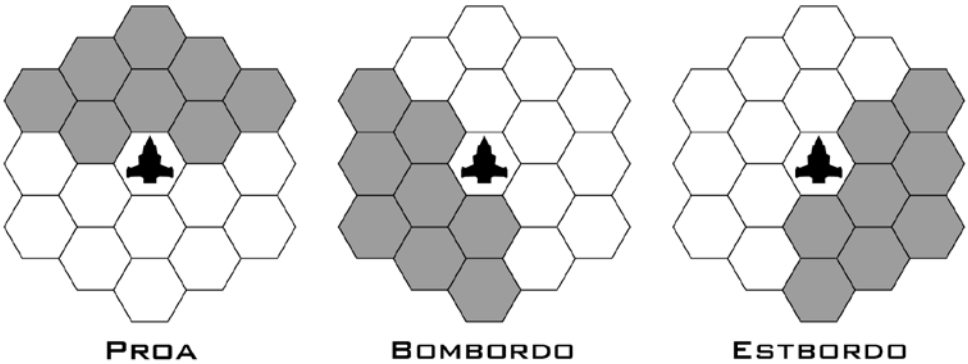
Metralhadora Aquiles: Se assemelha a metralhadora fangor, mas bem maior. Possui 6 canos onde saem tiros sincronizados de lasers. Aumenta o peso da nave em 3 toneladas. Custa $5000 para instalar em uma espaçonave.

Metralhadora Fangor: Se assemelha a metralhadora laser, mas bem maior. Possui 5 canos onde saem tiros sincronizados de lasers. Custa $1400 para instalar em uma espaçonave.

Raio de Mineração: Este canhão dispara um raio contínuo em formato de grade quadriculada. Tem o objetivo de quebrar asteróides em pedaços. Não pode atacar uma área específica mas recebe um dado a mais para atacar o casco de espaçonaves ou asteróides. Custa $1000 para instalar em uma espaçonave.

Batalha Espacial

As batalhas espaciais funcionam quase como um combate. Uma pessoa precisa ficar encarregado das armas, e ele poderá disparar uma delas por turno usando Pilotagem ou Tiro. Se tiver mais de uma estação de combate, mais pessoas podem atirar (podendo escolher qualquer uma das armas que não estão sendo já usadas). O piloto pode usar uma das armas estando na estação de pilotagem, mas caso opte por isso, não poderá fazer Manobras Evasivas (veja em Pilotagem, pag 23).



Para acertar alvos a curta distância é preciso 1 sucesso e até longa distância precisa de 2 sucessos. Disparar torpedos em alvos muito próximos até 50m (no mesmo hexágono, caso esteja usando tabuleiro hexagonal), pode causar dano na espaçonave igual a metade do dano da arma.

Para usar uma arma, o alvo precisa estar na distância e direção onde a arma está apontando. Todas possuem um arco de 120º e a direção é relativa à posição da arma na espaçonave.

O movimento das naves é uma parte importante das batalhas espaciais. Toda nave pode estar usando uma de 5 velocidades: Parada, Lenta, Média, Rápida e Interplanetária. No início do turno, é possível mudar a velocidade mas apenas para um nível acima ou abaixo. Ataques podem ser feitos em qualquer momento do movimento.

Parado: Recebe um dado a mais para fazer ataques, mas não pode fazer Manobras Evasivas.

Velocidade Lenta: Pode manobrar até 120º por turno mas moverá só 300m por turno.

Velocidade Média: Pode manobrar até 60º por turno e mover até a velocidade básica da espaçonave.

Velocidade Rápida: Não pode manobrar mas move o dobro da velocidade básica da espaçonave.

Velocidade Interplanetária: Não pode manobrar nem usar armas nesta velocidade. A batalha termina quando entra nesta velocidade. Todas naves atingem 15Gm/h.

É possível mirar em uma área específica da nave. Para acertar uma das armas da nave, é preciso reduzir em 2 dados a rolagem e se acertar ela ficará desativada até ser consertada. Para acertar o propulsor é preciso reduzir em 3 dados e se acertar a nave não poderá entrar em Velocidade Interplanetária.

Assim como qualquer veículo ou mecanismo, a Vitalidade da espaçonave é o Casco, que é referente à estrutura externa. Se a espaçonave receber mais dano que o Casco, ela se desestabiliza e pode explodir. Além disso, espaçonaves possuem Blindagem (RD) que reduz todo dano recebido.

Para representar uma batalha na mesa, é recomendado usar uma grade hexagonal, onde cada hexágono representa 100m de diâmetro. Cada lado do hexágono possui um ângulo de 60º.

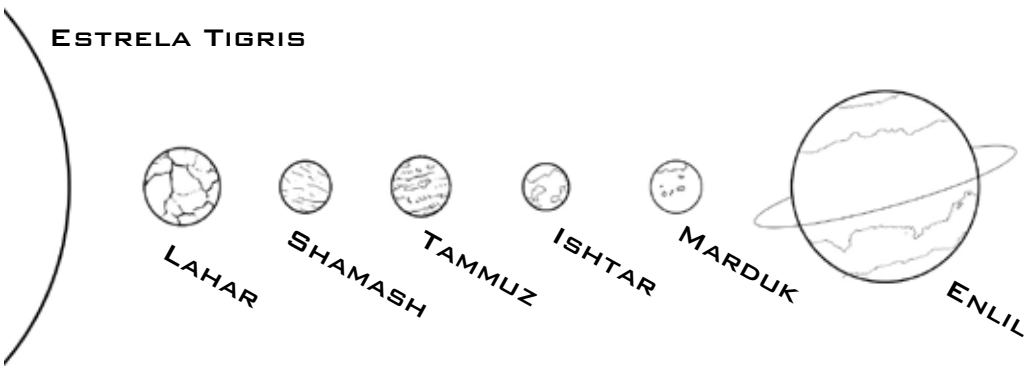
	Lahar	Shamash	Tammuz	Ishtar	Marduk	Enlil
Lahar	---	7h (2h - 14h)	9h (4h - 16h)	11h (6h - 18h)	20h (16h - 28h)	50h (46h - 58h)
Shamash	7h (2h - 14h)	---	10h (2h - 20h)	12h (4h - 22h)	21h (14h - 32h)	50h (44h - 62h)
Tammuz	9h (4h - 16h)	10h (2h - 20h)	---	13h (2h - 26h)	22h (12h - 36h)	51h (42h - 66h)
Ishtar	11h (6h - 18h)	12h (4h - 22h)	13h (2h - 26h)	---	22h (10h - 40h)	51h (40h - 70h)
Marduk	20h (16h - 28h)	21h (14h - 32h)	22h (12h - 36h)	22h (10h - 40h)	---	54h (30h - 90h)
Enlil	50h (46h - 58h)	50h (44h - 62h)	51h (42h - 66h)	51h (40h - 70h)	54h (30h - 90h)	---

Viagem Espacial

O motor de íons permite viagens diretas entre planetas. Porém, a movimentação dos planetas faz com que suas distâncias estejam em constante mudança. Poderíamos colocar os cálculos para cada viagem e em cada momento do ano (no caso, os anos cruzados de cada planeta), mas isso tornaria esse jogo desnecessariamente complexo. Por isso, fizemos esta tabela que mostra a distância média de cada planeta para cada planeta.

Esse valor leva em consideração que os dois planetas em questão estejam em um ângulo de 90º em relação à estrela. Em parênteses, o valor menor significa aqueles que estejam a 0º e o maior aqueles que estejam à 180º (note que esse valor é maior pois não dá pra ir em uma linha reta sem ser pulverizado pela estrela). Todas as medidas estão em horas de viagem na velocidade interplanetária (15Gm/h):

A variável da gravidade é importante nesse deslocamento, mas desnecessária para calcular as rotas durante o jogo. Imagine que estas são as melhores rotas possíveis independente da situação. A distância entre as luas de Enlil é desprezível em relação um ao outro, levando no máximo 20 minutos na velocidade interplanetária.



Capítulo 6: História

Terra, 2071 DC

Durante anos a ciência tenta desenvolver uma inteligência artificial eficiente, e uma recente invenção prova que isso é possível. No entanto, para atingir o potencial humano, esta nova rede precisaria de alguns séculos processando todos os dados para se desenvolver e ficar tão eficiente como o cérebro humano. Foi assim que o projeto Gilgamesh surgiu.

O projeto uniu as maiores agências espaciais e institutos de tecnologia em um esforço conjunto para não só desenvolver a inteligência artificial, mas também espalhar a humanidade pela galáxia. O projeto consiste em enviar uma espaçonave para um conjunto de estrelas que já se identificou que possuem exoplanetas propícios para a vida. A espaçonave viajaria por quase três mil anos até chegar a primeira estrela e se não encontrasse o local correto, iria seguir até a próxima estrela. A inteligência artificial iria se desenvolver na viagem até tomar controle da espaçonave.

O plano é deixar que essa inteligência se desenvolva ao ponto de ser capaz de terraformar planetas ao chegar no seu destino. Dentro da espaçonave também foram mantidos embriões humanos congelados para que ela pudesse repopular o planeta. O computador foi batizado de SARAH (Sistema Autônomo para Repopulação e Adaptação Humana).

A Nova Estrela

E foi o que aconteceu. SARAH encontrou uma estrela, porém, levou muito mais tempo que os cientistas esperavam. O registro de viagem foi danificado, por isso não se sabe exatamente quanto tempo se passou desde que a espaçonave saiu da terra, mas provavelmente passaram milênios. Alguns dizem até mesmo em milhões ou bilhões de anos. Não há como saber ao certo.

O sistema foi batizado de Tigris pela própria SARAH. Ela terraformou o quarto planeta, Ishtar, por estar no meio da zona habitável e possuir núcleo líquido e muita água na superfície. Demorou alguns séculos para completar o processo. Marduk também começou a ser terraformado, mas levaria mais tempo. No resto dos planetas foram construídos biodomos para pesquisas.

Para auxiliar no trabalho, SARAH desenvolveu robôs programados para realizar o processo. Ela nunca deu a eles uma inteligência artificial, e para muitos isso prova que seus objetivos eram nefastos. Os mecanoides, como os chamamos hoje, faziam todo o trabalho e após terminarem, eram reciclados.

Em seguida começou o processo de repopulação. SARAH criou em sua própria espaçonave incubadoras que geraram mais de mil humanos por ano. Para fazer a adaptação dos primeiros humanos no planeta, ela desenvolveu androides (também chamados de Andromech) que são indistinguíveis dos humanos. Eles seriam os pais adotivos dos primeiros humanos e formaram da noite pro dia uma sociedade igual ao da terra de 2071. Estes androides, assim como os mecanoides, não possuíam a mesma

inteligência que SARAH e são basicamente máquinas programadas. Porém, usando todo o banco de dados terráqueo, SARAH os fez tão complexos e tão capazes de enganar humanos que são, por falta de palavras, humanos.

Em Marduk, SARAH havia decidido repopular, mas sem o auxílio de androides. Colocou todos humanos no trabalho desde jovem, a fim de construir o resto das máquinas necessárias para a terraformação. Uma incrível e gigantesca estrutura está até hoje lá, e é responsável pela oxigenação e umidade do planeta. Ela se parece como uma árvore de metal e se estende por 200 metros de altura jorrando vapor e oxigênio do topo e formando nuvens. SARAH também fez de escravos uma espécie humanoide nativa do planeta: os zaraks.

Nos outros planetas, SARAH construiu Biodomos, enormes estruturas capazes de suportar até um milhão de habitantes. Assim como em Ishtar, foram inseridos androides para introduzir a humanidade a sua nova sociedade. Nem todos os biodomos foram populados, e alguns permaneceram vazios por um bom tempo.

A Revolta

Levou quatro gerações para que os humanos percebessem o que estava acontecendo. Que havia algo de errado. Algumas pessoas não envelheciam e quando indagadas a respeito, desapareciam sem deixar rastros. Alguns acidentes de trânsito estranhos e sequestros sem explicação faziam o clima ficar cada vez mais tenso entre os humanos.

Percebendo que a descoberta seria inevitável, SARAH criou uma realidade virtual tão precisa que ninguém saberia diferenciar da realidade. Uma nova moda, divulgada pelos próprios androides sob o controle de SARAH, surgiu e todos começaram a se plugar na Matriz e viver uma vida alternativa. Todos que se plugaram não conseguiriam sair. De lá, SARAH poderia controlá-los diretamente.

Em Ishtar, aqueles que não se plugaram se rebelaram e conseguiram roubar espaçonaves usadas pelos androides. Aqueles que chegaram em Marduk descobriram o povo escravo e não foi difícil de formar uma rebelião. Munidos das ferramentas, fizeram armas, destruíram os mecanoides e roubaram suas espaçonaves. Uma guerra se seguiu entre os humanos e as máquinas.

Um grupo liderado por Adam Strauss, com a ajuda de diversos grupos que se sacrificaram na batalha espacial, conseguiu se infiltrar na Gilgamesh e destruir SARAH. Levou quase 9 anos, mas a guerra havia sido vencida!

A Nova Ordem

Não demorou muito para a notícia se espalhar pelos planetas. Mas mesmo com o fim da guerra, a caça aos androides era constante. Com a possibilidade de viver em outros planetas muitas famílias foram viver em Biodomos. Em três anos o sistema estava coberto por humanos e em cada mundo uma nova sociedade.

Adam Strauss foi considerado um herói e logo seu grupo se tornou os defensores da ordem de Ishtar. A bordo da Gilgamesh, Strauss agregou diversos grupos rebeldes e os oficializou.

Negociou com líderes de cada um dos biodomos um contrato de proteção. Tomou todas as naves e armas antigas e fundou a OMEGA, Organização Militar Extraplanetária dos Governos Aliados. Colocou seu segundo filho, Aroll para governar Ishtar e passou a treinar seu filho mais velho, Luca, para herdar a liderança da organização como General.

Em Marduk, o imposto governador Thogsen tinha de apoio diversos ex-combatentes e com sangue nos olhos instaurou uma tirania no planeta. Não demorou muito para grupos autônomos derrubarem esse controle. A OMEGA perdeu o controle sob Marduk e está assim até hoje.

Domínio da OMEGA

Hoje estamos na data estelar 218, baseado no nascimento da primeira geração humana em Ishtar. Fazem 53 anos desde a revolta, e a OMEGA é liderada ainda pelo General Luca Strauss que agora está com 70 anos. Ele nunca sai da Gilgamesh, que é hoje a estação espacial mais bem protegida do sistema.

A cada dois anos, General Strauss convoca uma reunião com todos os sete governantes para realizar acordos. Principalmente entre os planetas democráticos que podem possuir novos líderes. A OMEGA presa por manter sempre a ordem, e em caso de atrito é ela que dá a palavra final.

Marduk e Nergal são os únicos planetas que não estão sob a guarda da OMEGA. Marduk é governada por piratas e Nergal pelo Grande Líder.

A História dos Gorfs

A história dos gorfs é nebulosa como seu planeta. Como não possuem o costume do registro escrito, não há muitas informações do passado dessas criaturas. Felizmente, existem registros históricos de uma raça agora extinta no planeta. Os poucos exploradores humanos que conseguiram entrar no planeta e sair com vida, trouxeram informações dessa raça que aparentemente tinha uma tecnologia muito avançada. A teoria é que os gorfs se aliaram a eles, roubaram sua tecnologia e depois os exterminaram.

Através desses escritos antigos, os estudiosos chegaram a uma história consistente do que aconteceu no planeta. Essa raça antiga, conhecida em seu idioma como Abuk, se desenvolveu em cima das longas árvores do planeta. Por séculos eles se desenvol-

veram e não demorou muito para fazerem contato com os gorfs. Os gorfs eram vistos como burros, mas trabalhadores pelos Abuk, além de terem o dobro do tamanho.

Alguns historiadores acreditam que os Abuk que ensinaram os gorfs a falar, e por isso a similaridade das línguas. Sabe-se que nos últimos momentos da civilização Abuk, houve um conflito interno. Possivelmente um conflito político já que quase não havia armas entre eles. Os gorfs teriam sido usados como força militar, ou talvez eles tenham se rebelado contra os Abuk em seu momento de fraqueza.

Após isso, o que se tem são histórias contadas oralmente pelos gorfs. Segundo estas, o mundo começou quando o Grande Líder nasceu. Ele teria mais de mil anos de idade e é o gorf mais inteligente de todos, por isso todos devem o seguir cegamente. Nem todos os gorfs acreditam nessas histórias, mas qualquer um que viva no planeta e fale isso é morto degolado em praça pública. Muitos que desafiam a autoridade do Grande Líder acabam fugindo para Marduk.

Ninguém pode ver o Grande Líder e os generais que levam as palavras dele para o povo. O império é imenso e se estende por todo o planeta. A estrutura militarizada obriga todos a cumprirem tarefas sem questionar, e aos mais fortes se tornarem soldados. Não é incomum ouvir histórias de revoltas, mas que são aniquiladas rapidamente.

O principal meio de comunicação é o rádio, onde são proclamadas as leis e regras quase que diariamente pelos generais. Só os oficiais podem ter espaçonaves, e sair do planeta é expressamente proibido. Existem dezenas de satélites em órbita do planeta monitorando o movimento.

A História dos Zarak

Marduk era um planeta praticamente vazio e seco, tornando um péssimo lugar para a vida prosperar. No entanto, em seu interior há grandes bacias de água, e por isso a vida surgiu nos subterrâneos. Plantas com raízes grossas podendo ter até um metro de comprimento eram a forma de vida mais abundante, seguido dos insetoide que começaram como larvas do fundo dos subterrâneos, até moscas e besouros gigantes. Destes, uma espécie foi se tornando predominante e peça fundamental do ecossistema do planeta, os Zarak.

Estes insetoide gigantes foram se tornando racionais e até passaram a cultivar outros insetos para se alimentar. Quando a SARAH chegou, eles estavam no estágio da pedra polida. O primeiro contato provavelmente foi com os mecanoides, que desceram e começaram a cavar e construir estruturas gigantes de metal. Não demorou para aparecer os humanos que viviam sob a guarda dos mecanoides. Os zaraks que tentaram atacar e conter a invasão de seu planeta, foram capturados pelos mecanoides e feito escravos.

Durante a revolta, muitos zaraks lutaram contra as máquinas. Até o final, muito poucos sobreviveram, e a maioria fugiu para suas colônias subterrâneas. Hoje, incontáveis colônias estão espalhadas pelo planeta, enquanto alguns zaraks se misturam entre os humanos.

Capítulo 7: Planetas

O sistema Tigris foi completamente colonizado pelos humanos. Cada planeta e lua está descrito aqui neste capítulo. Veja abaixo o que cada item significa:

Categoria: Existem basicamente 6 categorias: Vulcânico, Desértico, Rochoso, Oceânico, Exoterra, Glacial e Gasoso. Eles descrevem o tipo da superfície do planeta. Ele pode conter partes com biomas levemente diferentes, mas esta categoria descreve basicamente o ambiente predominante.

Gravidade: A medida da gravidade usada aqui é G (gravidade) que representa a gravidade média do planeta Terra. Verifique os limites de cada espécie no *Capítulo: Espécies, pág. 26*.

Pressão atmosférica: Todos os trajes espaciais são resistentes a qualquer pressão. Sem eles, a pressão pode até matar (sendo baixa ou alta). A unidade utilizada aqui é o "atm" (Atmosferas) onde 1atm significa a pressão atmosférica média no planeta Terra na altura do mar. Verifique os limites de cada espécie no *Capítulo: Espécies, pág. 26*.

Temperatura: A temperatura de todo planeta pode variar (descrito em parênteses) dependendo se está se expondo ao sol, ou mesmo em regiões como os polos. A temperatura média pode dar ideia de quanto é nas zonas urbanas. Biodomos possuem próprio controle de temperatura e pressão.

Atmosfera: Principais componentes da atmosfera do planeta e sua porcentagem. Existem muitos outros além dos citados que não são relevantes. Todas essas informações devem ser usadas sem levar em consideração a pressão atmosférica (não precisamos usar tanta matemática assim).

Rotação: A rotação do planeta indica quantas horas tem o dia no planeta. Obviamente a maioria dos humanos não usam a medida de "dias" (usando sempre tudo em "horas"), exceto os Ishtarianos que querem impor suas medidas aos outros planetas. A rotação é importante para entender quanto tempo o planeta está exposto ao sol, o que nem sempre indica o horário de atividade do planeta.

Afélio: É a distância da órbita do planeta com a estrela. A unidade usada aqui é a UA, Unidade Astronômica, que representa a distância entre a Terra e o Sol. 1 UA é aproximadamente 150 milhões de quilômetros.

Governante: Cada planeta possui um governante ou representante do povo que ali habita. A maioria responde para a OMEGA em troca de proteção. O tipo de regime do planeta está descrito em parênteses. Regimes democráticos podem mudar seu presidente a cada 2, 3 ou 4 anos (depende da política do planeta).

Núcleos urbanos: Os aglomerados populacionais presentes no planeta. Pode ser biodomos, cidades (em planetas terraformados) e estações espaciais grandes em órbita do planeta. Estão aqui presentes apenas locais populosos ou significativos. Em parênteses a quantidade de habitantes em todo o planeta.

Lahar

Categoria: Planeta Vulcânico
Gravidade: normal (1,3 G)
Pressão atmosférica: muito alta (2,1 atm)
Temperatura: 280 ºC (30 ºC até 520 ºC)
Atmosfera: Hidrogênio (48%), Metano (40%) e Vapor de Água (10%)
Rotação: 212h/dia
Afélio: 0,4 UA
Governante: Presidente Alphon Orman (democracia)
Núcleos urbanos: 3 Biodomos (1 milhão de habitantes)

Lahar é um planeta vulcânico com atmosfera densa. Os estranhos thanoks habitam o planeta e sua carne saborosa é a principal fonte de renda do planeta. O atual governante do planeta é o empresário Alphon Orman, dono da Orman Alimentos. Apesar de estar sob vigia da OMEGA, Lahar é praticamente autônoma por conta dos negócios locais. Muitos piratas e civis vêm caçar thanoks em área isoladas, ou tentar a sorte nos cassinos de Lahar-3. O resto do planeta é coberto por cânions e vulcões.

A Roleta Dourada

O biodomo Lahar-3 é também conhecido por todos do sistema como "A Roleta Dourada". Cassinos grandiosos fazem daqui o ponto de encontro de jogadores enlouquecidos. O dono de todos os casinos é Alphon Orman, que faz questão de ter uma guarda pessoal cuidando o biodomo, sem qualquer envolvimento da OMEGA. É através de sua riqueza que conseguiu ser eleito 3 vezes presidente de Lahar.

Fazendas de Thanok

Em volta dos três biodomos está situada a região das fazendas de thanoks. Cada fazenda é cercada por muros de pedra vulcânica e possui uma casa de metal em forma de cúpula para se proteger da radiação e calor durante o dia. As atividades do planeta acontecem praticamente a noite, onde pode baixar até 30 ºC. A maioria possui um matador (máquina que já corta o thanok em pedaços para envio) e uma Metralhadora Fangor acoplada na casa para proteger a fazenda.

A maioria dos fazendeiros são pobres ou contratados por Alphon Orman para cuidar das fazendas. Cerca de 80% das fazendas são propriedades de Alphon Orman, o resto são proprietários pobres que tentam se manter com o negócio.

Cada fazenda possui em média 5 pessoas, normalmente uma família. Todos ajudam na fazenda durante a noite, cuidando dos thanoks e plantando cenok (uma espécie de cenoura). Fazendeiros costumam estar preparados para ataques de piratas, e muitos deles possuem um arsenal pesado em casa.

Thanok

Thanoks são animais nativos do planeta. Mede dois metros de altura e pesa 4 toneladas. Possuem quatro patas pesadas e uma pele cinzenta com diversas rachaduras que lembram pedra vulcânica. Possui uma boca com pequenos tentáculos para absorver os gases. Se alimenta de pequenos vermes que cobrem o planeta, absorve o metano da atmosfera e exala dióxido de carbono.

Sua carne, depois de tratada, é deliciosa e por isso é a principal fonte de exportação do planeta. O couro de um thanok é bem resistente e é usada para fazer armaduras pela guarda de Lahar. Caçar thanok também é um esporte bem praticado em Lahar, pois eles costumam se esconder em nuvens baixas de vapor e podem correr até 50 km/h.

Para fazer um ataque localizado em uma pata é necessário descartar 1 dado, e para acertar os olhos é necessário descartar 3 dados. Um thanok terá seu deslocamento afetado se perder pelo menos uma pata, e se ficar cego entrará em frenesi e sairá atacando tudo que estiver pela frente.

Thanok

Thanok Jovem (1,2m de altura)

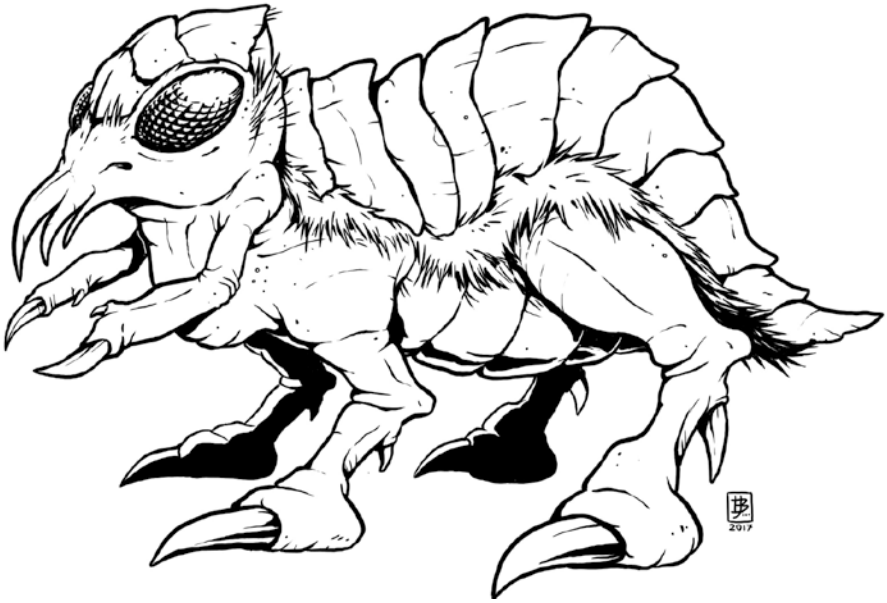
Vigor 5 Vontade 5 Luta 3
Reflexo 4 Percepção 3

Coice (Dano 10)
Carapaça (RD 4)
Vitalidade 25

Thanok Adulto (2,4m de altura)

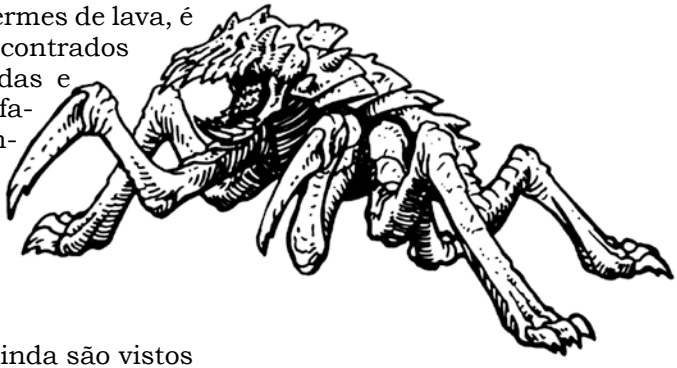
Vigor 7 Vontade 4 Luta 4
Reflexo 3 Percepção 4

Tamanho +1
Coice (Dano 13)
Carapaça (RD 5)
Vitalidade 40



Ronok

Outra criatura nativa de Lahar, além dos Thanok e os vermes de lava, é o Ronok. Hoje só são encontrados nas regiões mais isoladas e longes dos biodomos e fazendas, mas antigamente estavam por todas as partes. Eles eram os principais predadores dos thanok, e por serem pequenos costumam atacam em bandos de 3 ou 4. Alguns ainda são vistos invadindo fazendas e são uma preocupação para fazendeiros. São altamente ariscos e mesmo domesticados podem atacar qualquer um por impulso.



Ronoks medem um metro de altura e possuem duas grandes garras dianteiras e quatro patas traseiras. Podem saltar até 2 metros de altura e se prender em grandes vítimas com pequenas garras traseiras. São semelhantes aos thanoks e também possuem uma carapaça grossa que protegem seu corpo.

Se alimentam de carne de thanok basicamente, e apesar de respirarem metano, podem se adaptar a outras atmosferas. Assim como os thanok, são sensíveis a temperaturas baixas e podem morrer se chegar a 5 ºC ou menos. Para fazer um ataque localizado em uma pata é necessário descartar 1 dado, e para acertar a cabeça (dano dobrado) é necessário descartar 2 dados.

Ronok

Vigor 1 Vontade 6 Luta 4
Reflexo 3 Percepção 2

Garra (Dano 7)
Carapaça (RD 3)
Vitalidade 6

Jogando no Cassino

Uma boa forma de conseguir dinheiro limpo é jogando nas mesas dos cassinos de Lahar. Obviamente a casa que terá vantagem, mas um pouco de sorte pode ajudar o pirata endividado. Como uma alternativa ao jogo, apresentamos aqui uma regra de jogo para simular os jogos no cassino.

Roleta: Para entrar no jogo, você deve pagar $50. Role dois dados, se conseguir dois “6” você leva $300. Se não conseguir, pode ainda pagar mais $50 para rerolar um dos dados.

Slot Machine: Para entrar no jogo você deve pagar $10. Role três dados, se cair três números iguais você ganha $10 vezes o número do dado (Exemplo: Se todos cairem no 6, você ganha $60). Você pode rerolar os dados que quiser até 2 vezes.

Shamash

Categoria: Planeta Desértico
Gravidade: normal (0,9 G)
Pressão atmosférica: normal (0,6 atm)
Temperatura: 95 ºC (-70 ºC até 180 ºC)
Atmosfera: Dióxido de Carbono (55%), Argônio (30%), Nitrogênio (5%) e Oxigênio (3%)
Rotação: 62h/dia
Afélio: 0,6 UA
Governante: Major Elas Mozeth (ditadura)
Núcleos urbanos: 1 Biodomo (300 habitantes) e 7 complexos subterrâneos.

Planeta rochoso e quente. Seu interior não é muito líquido e por isso acaba sendo seguidamente bombardeado por radiação, tornando este planeta perigoso. Sua superfície é morta e tempestade de areia quente pode rasgar até mesmo o casco das espaçonaves. Espalhados pelo planeta estão sete minas subterrâneas de grutônio ainda ativas e protegidas pela OMEGA. Onde empregam pessoas desesperadas de Ishtar e outros planetas.

Prisão Radioativa

As minas de grutônio são gigantes complexos coordenados pelo Major Elas Mozeth, um famoso ex-torturador de piratas. Por conta disso, muitos em Marduk acreditam que ele segue com suas torturas em lugares escondidos nas minas. Outros já acreditam que empregar pessoas para minerar grutônio em um planeta radioativo já é tortura suficiente.

Campos da Morte

Mesmo sendo um planeta morto, algumas regiões possuem um lodo espesso onde nasce uma planta vermelha chamada Ternídea. É possível fazer um chá delicioso com esta planta radioativa, que apesar de perigosa causa uma sensação de leveza. É uma droga bem requisitada e cara, podendo custar de $300 até $1000 um ramo. Por isso, muitos vão até o planeta para colher e acabam morrendo sendo engolidos pela tempestade de areia ou presos no lodo pegajoso.

Templo dos Escolhidos de Shamash

O biodomo de Shamash foi abandonado há 24 anos, depois que o domo principal foi destruído por uma poderosa tempestade elétrica. Hoje todos os jardins e casas estão sob areia grossa. Alguns sobreviventes da catástrofe dizem ter escutado uma voz mandando se protegerem nos hangares, que foi o único local do biodomo inteiro que ficou intacto. Eles formaram uma espécie de seita, na qual acreditam que o planeta se comunica com eles. Eles evitam sair dali, mas precisam negociar comida e água com outros planetas para poder sobreviver. O líder da seita é o Pastor Nonan, e apesar de sua esquizofrenia, parece uma pessoa sensata.

Serpentes de Shamash

A maioria das serpentes que vivem em Shamash possuem uma pele que lembra as areias de onde elas habitam. Se alimentam apenas da radiação solar. Possuem uma boca coberta de dentes afiados que ataca qualquer criatura viva que se aproxima causando 4 pontos de dano. Elas fazem isso para se prender em Dalidors em grandes tempestades de areia. É preciso conseguir 3 sucessos em Percepção para encontrar uma serpente no

meio da areia, e acertar uma serpente depois que se viu é necessário retirar 2 dados do ataque. Possui apenas 2 pontos de vitalidade e não pode ser domesticado. Vivem por 20 anos e não se sabe a origem ou como se reproduzem.

Lupid

Lupid de Shamash

Vigor 2 Vontade 4 Luta 3
Reflexo 2 Percepção 3

Mordida (Dano 6)
Pelugem (RD 1)
Vitalidade 8

Lupid Doméstico

Vigor 1 Vontade 2 Luta 2
Reflexo 2 Percepção 3

Mordida (Dano 6)
Pelugem (RD 1)
Vitalidade 6

Lupids

O lupid é uma espécie quadrúpede de 1,2m de altura que possui dois tentáculos que ele usa para encontrar serpentes que vivem escondidas nas areias do planeta. Eles são ferozes e costumam brigar entre si por território. A noite, eles costumam se enterrar na areia para manter sua temperatura quente. Se alimentam de serpentes e carcaças de Dalinors.

Em geral, lupids são sensíveis a temperaturas baixas, mesmo assim aqueles domesticados em Marduk foram criados para aguentarem frios de até 10 °C. Estes são um pouco menores que os originários de Shamash, podendo medir no máximo um metro de altura. Vivem até 90 anos. São assexuados e a

cada 10 anos colocam um ovo nas áreas lamacentas de Shamash que eclodem depois de 3 ano.

Podem atacar em bando de no máximo 3 quando estão em território com bastante comida. São imunes à radiação e a alta temperatura. Armas de plasma causam a metade de dano. Podem usar seus tentáculos para agarrar alguém fazendo um teste resistido de Reflexo. Para escapar é necessário conseguir 2 sucessos em um teste de Vigor.

Ataque localizado nas patas de um Lupid reduz 1 dado e na cabeça reduz 2 dados. Nos tentáculos reduz 2 dados se ele estiver de frente ou 1 dado se ele estiver de costas para você. Se ele perder um dos tentáculos ele já não pode mais agarrar, e se perder duas patas ele já não pode mais andar.

Tempestades de Areia

As tempestade de areia de Shamash são longas e perigosas. Atravessar com uma espaçonave é preciso conseguir 2 sucessos em um teste de Pilotagem ou perderá controle da nave e cairá no chão recebendo 100 de dano na queda. Se vencer, cada hora dentro da tempestade a espaçonave recebe 40 de dano no casco.

Dalinors

O dalinor é uma criatura gigante que habita Shamash. Suas quatro patas podem medir até 10 metros de altura, enquanto seu corpo possui 4 metros de comprimento. Seu dorso é chato para captar a radiação solar, sua principal fonte de energia. Eles não reagem a quase nada, apenas evitando muito contato com outros seres mergulhando em tempestades de areia. Não se sabe como se reproduzem ou quanto tempo vivem.

Se atacado, um dalinor não se esquiva nem ataca, apenas segue andando a 20km/h. Um dalinor tem 200 pontos de vitalidade e o atacante rola 3 dados a mais para acertar. Se decidir atacar uma de suas patas e causar 10 de dano ela é destruída. Se perder duas patas o dalinor cai no chão e pode morrer em alguns dias. Eles não atacam e por isso não entram em combate.

Tammuz

Categoria: Planeta Oceânico
Gravidade: alta (1,5 G)
Pressão atmosférica: normal (1,4 atm)
Temperatura: 44 ºC (-10 ºC até 100 ºC)
Atmosfera: Hidrogênio (38%), Vapor de Água (31%), Oxigênio (23%) e Nitrogênio (7%)
Rotação: 21h/dia
Afélio: 0,8 UA
Governante: Presidente Bor Drikoz (democracia)
Núcleos urbanos: 5 Biodomos (2 milhões de habitantes) e uma estação espacial da OMEGA

Planeta quente coberto por um único oceano e com atmosfera bastante ativa. Durante o dia, os vapores da água sobem e formam nuvens que se deslocam rapidamente. À noite a chuva cai constantemente, podendo ter tempestades fortes perto da meia noite. Há cinco biodomos que flutuam pelo planeta e todos possuem hortas verticais nas partes externas. Devido a grande quantidade de água e sol, produzem muitos alimentos que são exportados por todo sistema. A OMEGA está sempre de vigia aqui e possui uma estação espacial que monitora movimentos de piratas na região.

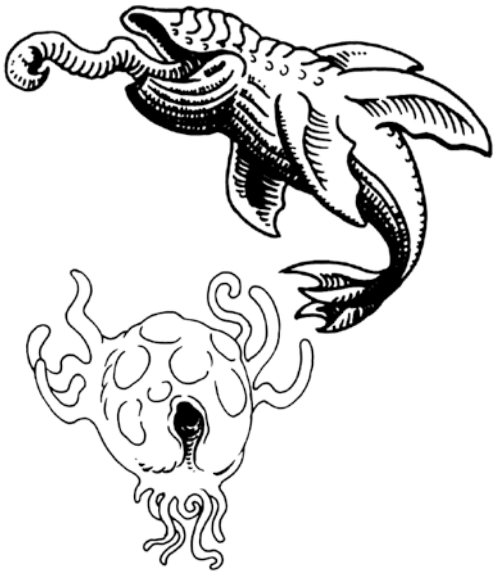
Paraíso Azul

Um dos maiores biodomos é Tammuz-1, também chamado de Paraíso Azul. É aqui que a elite de Ishtar vem passar as férias. Durante o dia, o biodomo possui uma área que se assemelha a uma praia, e a noite a vida noturna é só festa e agitação. O comércio é grande e a segurança é reforçada pela OMEGA. Piratas precisam se disfarçar para conseguir se infiltrar aqui.

Fauna Desconhecida

Provavelmente Tammuz é o planeta com a maior biodiversidade no sistema, porém não se sabe quase nada sobre ela. Diversos animais aquáticos vivem nas partes mais escuras do oceano, em pontos que ninguém jamais chegou. Muitos exploradores que tentaram descobrir nunca mais retornaram de suas viagens e a maioria acredita que foram devorados por peixes gigantes. Existem 119 espécies de criaturas já catalogadas, a maioria são pequenos peixes e microbactérias. Destes, três criaturas se destacam.

O primeiro e mais comum por ser um animal que sobe para a parte mais iluminada é uma espécie de peixe cego com uma língua que parece o ferrão de um escorpião chamado Ropion. Possui 50cm de comprimento e é bastante agressivo. Outra criatura é a Pobolha, uma espécie de bolha transparente e pegajosa que emite um som muito alto e agudo. Não se sabe quase nada dela, mas parece que ela absorve o sangue de outras criaturas para se alimentar.



A terceira espécie é uma das mais perigosas do sistema. Chamado de Drakar, essa serpente de pele lisa tem em média 20 metros de comprimento e um metro de diâmetro. Sua pele é de um colorido que reluz, e sua cabeça é chata e não possui olhos. Sua boca aberta se estende por até três metros. Não se sabe muito sobre a ecologia destas criaturas, apenas que ela tenta devorar tudo que encontra.

Drakar

Vigor 10 Vontade 6 Luta 5
Reflexo 8 Percepção 2

Tamanho +2
Mordida (Dano 20)
Carapaça (RD 8)

Vitalidade 200

Planalto dos Corais

De todo planeta, além dos polos, o único lugar onde é possível tocar o fundo do mar é a região conhecida como Planalto dos Corais. É um incrível planalto com 180.200 km² cobertos por corais das mais diversas cores e formas. Essa região está submersa a quase um quilômetro de água, e tem uma pressão de 87 atm. Diversas espécies de pequenos peixes vivem nessa região. É tão incrivelmente bonito o lugar que muitas empresas fazem viagens de submarino neste local. Trazendo os mais ricos turistas de Ishtar.

Constante Vigilância

Depois de Ishtar, este é o segundo planeta mais bem protegido pela OMEGA. Ele possui uma estação em órbita e espaçonaves de guarda em todos biodomos. A espaçonave mais usada é o modelo Burner. Sempre tem pelo menos um piloto, dois soldados e às vezes um oficial. Para qualquer outra missão, o mais comum é ter um piloto, um oficial e pelo menos três soldados.

Ishtar

Categoria: Planeta Exoterra
Gravidade: normal (1 G)
Pressão atmosférica: normal (0,9 atm)
Temperatura: 22 ºC (-81 ºC até 47 ºC)
Atmosfera: Nitrogênio (78%), Oxigênio (20%), Vapor de Água (1%)
Rotação: 25h/dia
Afélio: 1 UA
Governante: Presidente Petrak Nell (Democracia)
Núcleos urbanos: 230 cidades (200 milhões de habitantes) e uma estação espacial (Gilgamesh).

Foi o primeiro a ser terraformado por SARAH e possui todas as características do antigo planeta Terra. É controlado pela OMEGA e possui centenas de cidades que vivem uma utopia. Três estações espaciais cobrem a órbita para vigiar o planeta. Uma destas estações é a Gilgamesh, a espaçonave que trouxe a humanidade para esta estrela e que hoje é o coração da OMEGA.

Cidade de Liona

Liona é a maior cidade de Ishtar e tem 21 milhões de habitantes. Sua arquitetura é limpa e os aparentemente infinitos arranha céus cobrem o campo de visão onde quer que esteja. É cercada por um rio e possui quatro pontes de acesso. É onde fica o megacomputador Mainframe e o palácio do presidente. Diversos espaços-portos se localizam nas periferias, todos constantemente vigiados por naves da OMEGA e com torres de artilharia pesada.

Mainframe

Em Liona está localizado um megacomputador capaz de ligar em rede todos os computadores do planeta por wi-fi. Este computador foi projetado pela SARAH para centralizar a Matriz dentro do planeta. Apesar de ter sido reformulada diversas vezes, continua com todo potencial da sua criação. Alguns habitantes de Ishtar ainda são viciados e alguns inclusive gastam todos seus recursos em assets oficiais lá dentro. Por esta razão hoje ninguém do planeta tem coragem de desativá-la. Mesmo que é sabido de muitos que piratas costumam orbitar o planeta e repetir o sinal para Marduk e outros planetas.

OMEGA

Oficial

Vigor 2 Vontade 3 Tiro 2
Reflexo 2 Percepção 4 Lábia 4
Política 3

Pistola Laser (Dano 5/10m/40m), Injeção de NanoDoc e Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 10

Piloto

Vigor 2 Vontade 2 Tiro 2
Reflexo 3 Percepção 2 Pilot. 3

Pistola Laser (Dano 5/10m/40m) e Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 10

Soldado

Vigor 3 Vontade 2 Tiro 3
Reflexo 3 Percepção 2 Luta 1

Rifle de Assalto (Dano 7/10m/50m), Cassetete (Dano 4), Comunicador e Armadura de Infantaria (RD 3)
Vitalidade 12

Todo o banco de dados da Terra está aqui e pode ser acessado pelos membros da OMEGA (ou hackers, obviamente). Informações sigilosas da OMEGA nunca estão na Matriz, mas muitas corporações Ishtarianas continuam usando ela para isso devido a sua facilidade e potência.

Estação Espacial Gilgamesh

O coração da OMEGA é também o local mais bem protegido do sistema Tigris. Não só pelo seu arsenal poderoso, mas também pela sua constante vigilância pelas naves mais poderosas existentes. É o local onde os cientistas da OMEGA fazem seus experimentos genéticos e as incubadoras dos Psiônicos. Há também uma prisão especial para os mais perigosos criminosos do sistema.

As naves que mais circulam são Burners e Hilk. Sempre com pelo menos um oficial, um piloto e dois soldados. Podem estar vigiando ou transportando os mais diversos materiais. Tanto de Ishtar como de outros planetas. Uma série de satélites circulam Ishtar identificando naves não autorizadas que alertam pelo menos dois burners até o local.

Corporações

Ishtar possui um governo democrático que governa o planeta, porém, ali dentro, cinco corporações detém a maior parte do capital, e consequentemente o poder do planeta. Apesar de existirem pequenos negócios, estas corporações possuem o monopólio em suas determinadas áreas.

Gaya Alimentos: Detém o controle da maioria das terras de Ishtar, onde cultiva vegetais dos mais variados tipos e animais de diversas origens. A carne mais comum é a de basilisco, um pequeno lagarto de duas patas originário de Ninurta. Também são os donos das hortas verticais de Tammuz e se não fosse pela Orman Alimentos, que detém todas as fazendas de Thanok em Lahar, seriam a única empresa que produz alimento em Tigris.

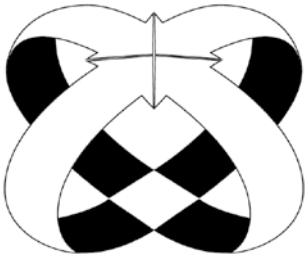
Rede Hospitalar PHAS: Todos os hospitais de Ishtar fazem parte da rede, que também financia todas as pesquisas e tecnologias de implantes biônicos. Possui hospitais em quase todos os planetas.

Macrotec Tecnologia: É a empresa encarregada da manutenção e segurança da Mainframe, o computador que roda a Matriz. Além disso, fabricam a maioria dos satélites, além de consoles para o público.

MACROTEC

Gladius Veículos: Hoje é a única fabricante de veículos e espaçonaves do sistema. Foi fundada logo após a revolta e é uma das mais antigas empresas do sistema. Possui fábricas em Ishtar e Lahar, onde produz as espaçonaves e veículos que são vendidas por todo o sistema.

Bogel Telecom: Corporação que administra todos os serviços de internet. Desde e-mails e mensagens instantâneas até jogos e redes sociais. Utiliza isso para adulterar informações e monitorar pessoas para vender para outras corporações ou mesmo para a OMEGA. Todo cidadão de Ishtar se informa através da internet que é o centro da atenção da casa, como era antes a TV e o rádio na extinta Terra.



BOGEL TELECOM

Piratas em Ishtar

Dificilmente um grupo de piratas conseguirá se infiltrar em Ishtar. O povo de Ishtar é ensinado desde criança a odiar mortalmente os piratas. Nas mídias todos os problemas de Ishtar se devem aos piratas, mesmo que na realidade o último lugar que você encontraria um pirata seria lá.

Narradores devem lembrar ao bando isso caso eles estiverem planejando ir para o planeta. Claro que se mesmo assim os jogadores quiserem fazer isso, jogue pelo menos umas três Burners para interceptar a nave. Se estiverem dentro da atmosfera, ataque sem piedade. A OMEGA gosta de fazer show para os ishtarianos e legitimar sua existência.

Marduk

Categoria: Planeta Desértico
Luas: 1 (Sirrush, também conhecida como "Rocha")
Gravidade: normal (0,8 G)
Pressão atmosférica: normal (1,1 atm)
Temperatura: 29 °C (-30 °C até 61 °C)
Atmosfera: Nitrogênio (53%), Oxigênio (19%), Dióxido de Carbono (5%) e Vapor de Água (0,5%)
Rotação: 4128h/dia
Afélio: 2 UA
Governante: As três famílias: Fallan, Carden e Saloris. (ditadura)
Núcleos urbanos: 37 cidades (60 milhões de habitantes) e incontáveis colônias subterrâneas zarak.

Planeta frio e arenoso com atmosfera estável semi-terraformado. O processo de terraformação não foi concluída neste planeta, mas sua atmosfera é respirável. Porém, quase nada que se planta aqui cresce. São poucas regiões aptas para o plantio, e a maioria é exclusiva de uma espécie de batata. Existem muitas cidades, e cada uma delas é controlada por uma das 3 facções do planeta.

A Gigante Árvore de Metal

Essa estrutura gigante foi construída pela SARAH para o processo de terraformação de Marduk. Ela oxigena a atmosfera e a mantém úmida. Ela filtra diversos líquidos do subterrâneo e os usa como combustível para se manter funcionando. É bem claro que se trata de uma estrutura temporária, mas que hoje o planeta não vive sem. É prateada mas pode se ver muitas pichações e grafites em toda ela, mesmo nas partes mais altas. A cidade que cresceu em volta desta estrutura se chama "Fungos" e é dominada pela família Fallan.

Vale Mecâno

Vale Mecâno é uma cidade construída em volta de uma antiga fábrica de Mecanoides e que fica dentro de uma imensa cratera. Era a maior fábrica do planeta e depois da revolta foi completamente desmontada. Hoje, no centro da cidade, dá para ver apenas o esqueleto do que antes era o galpão de armazenagem de peças. É uma cidade rica e de muito comércio. A família Carden é que cuida do local, e dizem que toda sua riqueza está em um esconderijo subterrâneo em algum lugar da cidade.

Minas Áridas

Minas Áridas é a maior cidade do planeta e a menos controlada. Apesar de estar na região de controle da família Saloris, é classificada como zona neutra. Pode se dizer que é uma cidade segura, pois é de interesse de todos que ela se mantenha assim, mas se é procurado por qualquer uma das três famílias, você não tem chance. A cidade fica perto do Alto da Platina, uma região repleta de minas de onde se retira a maioria dos minérios do planeta. Existem hangares e um grande comércio de espaçonaves ali, assim como oficinas mecânicas e lojas de peças.

Solão e Noitono

A rotação de Marduk é extremamente lenta, e leva em torno de 172 dias terrestres para uma rotação completa. Por isso, existem basicamente duas estações: Solão (período de sol) e Noitono (período de noite). Durante o solão as temperaturas ficam em

média 36 ºC, e é o período mais ativo, enquanto no Noitono as temperaturas ficam em média 22 ºC e apesar de mais escuro ainda é bem claro devido a atmosfera densa.

Formigueiros

Os zarak vivem em grandes colônias subterrâneas, sendo governados por uma ou duas fêmeas. Os humanos costumam chamar estas colônias de "formigueiros", o que irrita os zarak, mesmo eles não sabendo o que é uma formiga. Estas colônias subterrâneas são fortemente guardadas por pelo menos 20 zaraks machos, que se matam se for preciso para proteger as fêmeas. A colônia é um complexo gigante cheio de câmaras e corredores que parecem labirintos. Existe uma área para manter os ovos quentes, e uma área para manter outros zarak de outras colônias presos para servirem de alimento durante o Noitono. Apesar de manterem esses zaraks presos, não é incomum pegarem humanos.

Zaraks

Macho Guerreiro

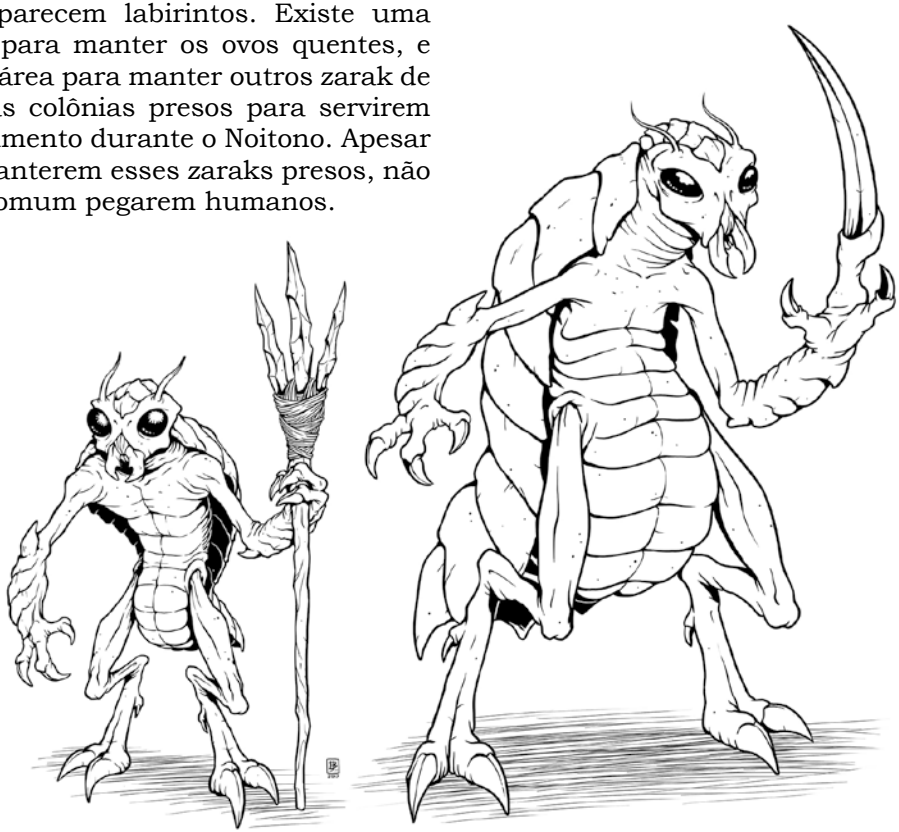
Vigor 2 Vontade 2 Luta 3
Reflexo 3 Percepção 2
Sobrevivência 3

Glaive Zarak (Dano 5)
Exoesqueleto (RD 2)
Vitalidade 8

Fêmea Rainha

Vigor 4 Vontade 4 Luta 3
Reflexo 2 Percepção 3 Lábia 1

Garras (Dano 7)
Exoesqueleto (RD 2)
Vitalidade 13



Enlil

Categoria: Planeta Gasoso
Luas: 3 (Sin, Ninurta e Nergal)
Gravidade: alta (1,8 G)
Pressão atmosférica: muito baixa (0,1 atm)
Temperatura: -152 ºC (-140 ºC até -157 ºC)
Atmosfera: Hidrogênio (34%), Nitrogênio (22%), Hélio (9%) e diversos outros gases.
Rotação: 194h/dia
Afélio: 5 UA
Governante: Presidenta Laa Gaunt (democracia)
Núcleos urbanos: 1 Biodomo (500 mil habitantes)

Planeta gasoso frio possui um biodomo gigante que é a maior refinaria do sistema. Ele fica flutuando entre as primeiras camadas de gases do planeta e absorve todos os tipos de gases que o planeta fornece. É um grande centro urbano e muitos ishtarianos vêm estudar na universidade ou fazer pesquisas científicas.

Igreja da Neutrologia

A Neutrologia é uma espécie de religião criada por Douglas Hanat depois da revolta. A lenda conta que Hanat teve seus implantes arrancados por um androide na batalha em Ishtar e ao se livrar deles ele se sentiu mais humano e mais forte. Ele então se ergueu e com um comando os androides se afastaram e ele saiu dali e foi até sua casa ver sua família. Este momento de catarse o fez enxergar o mundo de maneira diferente e tão logo começou a falar para outras pessoas que aos poucos foram aderindo ao seu movimento.

A Igreja da Neutrologia então foi fundada há 30 anos por um de seus filhos, Jarden Hanat, dentro do biodomo de Enlil. A principal dogma é a rejeição de toda tecnologia em especial implantes biônicos. Um devoto não é impedido de usar tecnologia, mas é incentivado a torná-la o mais obsoleta possível. Eles chamam a todos não devotos de "Sujos", e estar perto deles é também uma outra forma de purificação e uma maneira de trazer mais membros para o culto.

Existem os doze segredos descobertos pelo próprio Hanat nos primeiros dias de purificação. Todo devoto da igreja terá acesso a cada um destes segredos após realizar os doze testes. Só é de conhecimento geral o primeiro teste que é chamado de "A Limpeza", onde o devoto se livra de todos os implantes biônicos e equipamento eletrônico. Acredita-se que os outros testes envolvem isolamento e uso de alucinógenos.

Jarden vive em Enlil, onde a religião é o mais forte, e é ele mesmo que lidera os cultos no principal templo. Em Ishtar a religião é muito forte também, mas diluído em variantes onde os "bispos" podem interpretar os doze segredos de forma diferente, com cultos até bem radicais e agressivos.

Laboratórios Romount

Os Laboratórios Romount são os maiores laboratórios do sistema Tigris. Sua sede fica em Enlil, e é de onde vem a maioria dos remédios que são distribuídos para todos os planetas. A família Romount é uma das mais ricas e in-

fluentes, ao ponto de terem influência em todas as empresas e organizações do planeta. Possuem uma realidade virtual particular em seu sistema que pode ser acessado via wi-fi em todo o biodomo. Fazem todos seus negócios através dela, sem necessidade de escritórios físicos. Quatro hackers contratados protegem o sistema e podem detectar qualquer anomalia ou adição de asset.

Universidade Saturno

Uma importante e conceituada universidade especializada em ciências exatas e biológicas. É a única autorizada pela OMEGA a trabalhar com químicos e explosivos. Possuem um viveiro flutuante a alguns quilômetros do biodomo que possui os últimos espécimes de animais exóticos terráqueos que restaram depois que SARAH foi destruída. Ao todo são 120 espécimes que incluem aves, répteis e mamíferos. Apesar do cuidado, esses espécimes estão com dificuldade de se reproduzir e dificilmente irão sobreviver mais que duas gerações.

Refinaria Anthares

Terceira maior empresa do planeta, mas com certeza a mais importante. Ela possui o acesso a todo o maquinário de extração de água, oxigênio e outros químicos da atmosfera de Enlil para dentro do Biodomo. Eles recolhem uma taxa de todos visitantes para usufruir do ar e sistema fluvial que corre ao lado de todas as ruas principais. Este é o único biodomo em que o sistema de suporte a vida é privado, e já foi alvo de discussão diversas vezes no conselho da OMEGA, nunca chegando a um consenso.

Peixes Gasosos

Abaixo das nuvens existe uma camada densa de gases pesados. Nadando nestes gases estão criaturas estranhas que se assemelham aos peixes voadores terráqueos. Eles têm em média 1m de comprimento e uma espécie de bocarra gigante na frente. Possuem um grande olho central, mas também se localizam pela temperatura. Eles muito raramente sobem até a camada onde está o biodomo, mas é possível mergulhar nas nuvens com uma espaçonave e encontrar. Existem muitas espécies e é difícil catalogar. O que se sabe é que alguns são deliciosos, enquanto outros possuem propriedades alucinógenas (Os piratas o chamam de “Cilada”, pois nunca se sabe se o peixe é o alucinógeno).

Sin

Categoria: Lua Rochosa
Gravidade: baixa (0,3 G)
Pressão atmosférica: muito baixa (0,02 atm)
Temperatura: -60 °C (-150 °C até 100 °C)
Atmosfera: Hidrogênio (78%) e Dióxido de Carbono (13%)
Rotação: 12h/dia
Afélio: 5 UA
Governante: Major Eddar Sporan (ditadura)
Núcleos urbanos: 1 Biodomo (8 mil habitantes)

Satélite natural de Enlil. Lua rochosa fria sem atmosfera. Possui um biodomo que já foi a maior fábrica de espaçonaves da OMEGA. Devido a constantes saques e a distância, acabou sendo deixada de lado. A produção de espaçonaves continua, mas em uma quantidade bem baixa. Possui diversas minas de platina, paládio e grutônio, e apesar do planeta estar sob o comando da OMEGA, muitos piratas vem minerar em locais longe do biodomo.

Estação Fantasma

Flutuando no planeta está uma grande estação espacial criada pela OMEGA depois da revolta. O objetivo era mapear o planeta e impedir a vinda de piratas. Depois de abandonada, os piratas começaram a usar ela como ponto de encontro no planeta, mas depois de diversas mortes e desaparecimentos, todos começaram a evitar o lugar. Ninguém sabe o que tem lá, mas todos têm uma história ou teoria sobre o lugar.

Biodomo Reforçado

O Biodomo de Sin é um dos mais bem protegidos do sistema Tigris. Armas e blindagens são constantemente aperfeiçoadas, e diversas espaçonaves reforçam a defesa. A população é quase só de militares que aspiravam se tornar uma força como a OMEGA, mas que nunca conseguiram expandir além do seu biodomo. Se auto-intitulam a Brigada de Prata, e usam armaduras prateadas com seu símbolo esculpido, um punho fechado.

Brigada de Prata

Oficial

Vigor 2 | Vontade 3 | Tiro 4
Reflexo 3 | Percepção 3 | Crime 2
Política 2

Conector Neural,
Canhão de Íons
(Dano 8[+4]/20m/100m),
Armadura de Elite (RD 4)
Vitalidade 10

Soldado

Vigor 4 | Vontade 3 | Tiro 4
Reflexo 3 | Percepção 2 | Crime 2
Sbrevivência 2

Rifle de Plasma (Dano 9/10m/60m)
e Armadura de Elite (RD 4)
Vitalidade 12

Mecânico

Vigor 3 | Vontade 1 | Pilot. 3
Reflexo 2 | Percepção 3 | Crime 1
Mecãnica 4

Escopeta Sônica
(Dano [emp]/10m/40m) e
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 12

Ninurta

Categoria: Lua Exoterra
Gravidade: muito alta (2,3 G)
Pressão atmosférica: alta (1,7 atm)
Temperatura: 30 °C (-20 °C até 160 °C)
Atmosfera: Nitrogênio (41%), Dióxido de Carbono (35%), Árgon (9%) e Vapor de Água (6%)
Rotação: 18h/dia
Afélio: 5 UA
Governante: Presidenta Lucilla Condel (democracia)
Núcleos urbanos: 1 Biodomo (170 mil habitantes)

Satélite natural de Enlil. É um mundo pantanoso e possui uma rica fauna e flora. A parte mais alta da atmosfera é ácida e a longo prazo pode corroer qualquer organismo que não tenha crescido aqui. Animais gigantes são caçados por esporte, enquanto piratas extraem drogas de plantas alucinógenas. Existe um biodomo de cientistas no meio da selva, mas seu acesso é perigoso por conta das criaturas voadoras.

Danduns

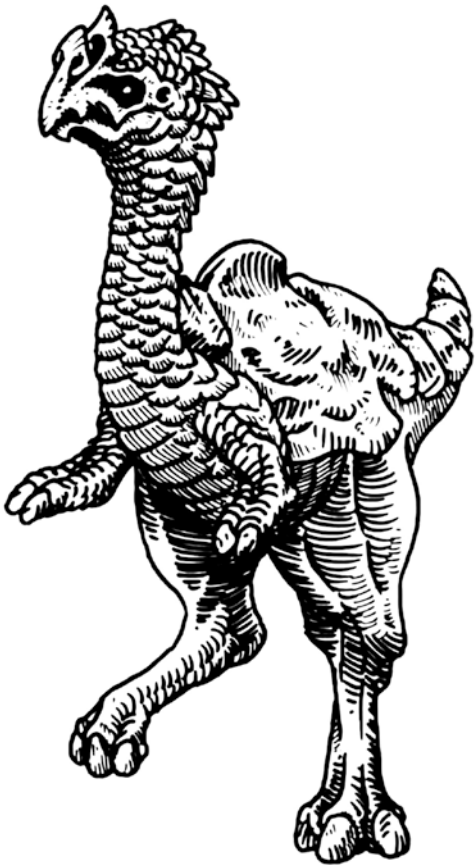
Existem diversas espécies de animais gigantes. De todos, o que mais se destaca é os chamados danduns. Eles parecem como um tipo de avestruz gigante mas com uma couraça em vez de penas. Diferente da maioria, eles parecem se comunicar com sons estranhos e altíssimos para os ouvidos humanos. O seu nome veio do som que eles fazem ao chegar uma espaçonave perto. Eles emitem sons para uma série de coisas, e alguns cientistas têm isso catalogado.

Um dandun pode medir até seis metros de altura e pesar até 8 toneladas. Se for preso irá se debater e berrar tão agudo que pode deixar um humano surdo. Acertar as pernas reduz 1 dado no teste de ataque, e acertar a cabeça reduz 2.

Dandun

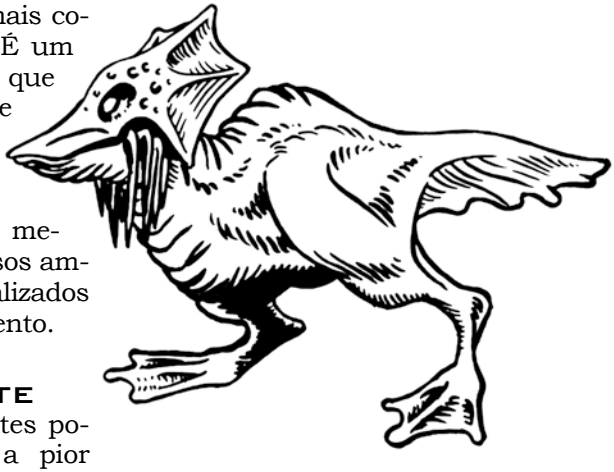
Vigor 13 Vontade 4 Luta 4
Reflexo 5 Percepção 2

Tamanho +3
Patada (Dano 11)
Vitalidade 80



Basilisco

A espécie que de longe é a mais comum no planeta é o basilisco. É um pequeno lagarto de duas patas que pode medir no máximo 40cm de altura e que se reproduz facilmente. Ele coloca ovos esféricos com listras amarelas que se chocados podem eclodir em alguns meses. São bem resistentes a diversos ambientes e por isso são comercializados em todos os planetas como alimento.



Morcegos Gigante

Mesmo com criaturas gigantes poderosas cobertas de dentes, a pior criatura para um viajante é o morcego gigante. São chamados assim, pois são muito semelhantes a morcegos da Terra, mas dez vezes maiores. Eles sobrevoam principalmente as áreas mais altas da atmosfera, mas descem para se alimentar do sangue das criaturas gigantes. Eles estão por todo o planeta, e podem se prender a espaçonaves. Podem danificar o casco, armas ou até o motor da nave. Isso quando eles não se prendem e ficam até sua nave chegar a outro planeta. Eles podem sobreviver até 2 dias no espaço e sem comida.

Morcego Gigante

Vigor 4	Vontade 2	Luta 2
Reflexo 5	Percepção 4	

Garras (Dano 7) e
Mordida (Dano 4; pode se prender)
Vitalidade 18

Um morcego gigante pode medir até 1m de altura e 3m de envergadura. Quando estão voando são extremamente ágeis e é preciso reduzir um dado para atacá-los assim. Para acertar uma asa é preciso reduzir um dado e acertar a cabeça é preciso reduzir 3 dados. Se acertar a asa e causar mais que 4 de dano, ele não poderá mais voar. Se acertar uma mordida, pode se prender a vítima, que terá que vencer um teste resistido de Vigor para escapar. Se tiver ainda preso, pode causar dano direto sem rolar ataque próximo turno.

Nergal

Categoria: Lua Exoterra
Gravidade: alta (1,7 G)
Pressão atmosférica: normal (1,4 atm)
Temperatura: 5 ºC (-50 ºC até 110 ºC)
Atmosfera: Nitrogênio (58%), Dióxido de Carbono (19%), Hidrogênio (10%) e Vapor de Água (3%)
Rotação: 29h/dia
Afélio: 5 UA
Governante: Grande Líder (totalitarismo)
Núcleos urbanos: 87 cidades incluindo a Grande Capital (210 milhões de habitantes)

Gorfs

Fazendeiro

Vigor 3 Vontade 2 Tiro 1
Reflexo 2 Percepção 2 Animais 2
Sobrevivência 3

Martelo Pesado (Dano 7) e Colete Simples (RD 1)
Vitalidade 13

Soldado

Vigor 4 Vontade 4 Tiro 4
Reflexo 3 Percepção 1 Pilot. 3

Metranca (Dano 6/40m/80m) e Colete Simples (RD 1)
Vitalidade 13

General

Vigor 4 Vontade 2 Política 1
Reflexo 3 Percepção 2 Tiro 3

Metranca (Dano 6/40m/80m), Martelo Pesado (Dano 8) e Colete Simples (RD 1)
Vitalidade 13

Satélite natural de Enlil, pantanoso e com atmosfera com muita umidade. Possui uma flora riquíssima com plantas com raízes que vão até as áreas mais profundas dos oceanos. É lar dos Gorfs, uma raça guerreira e cabeça dura. A maioria dos Gorfs aqui são fiéis ao império e seu poderoso imperador: O Grande Líder. Uma dinastia de Gorfs que antecede sua própria história. O império não aceita alianças com a OMEGA ou com os piratas e acredita ser autossuficiente.

Cidades nas Árvores

Longe das grandes cidades do império, existem árvores imensas com quase 1km de altura. Em cima de várias destas estão cidades antigas de uma civilização extinta. Todas as estruturas são feitas principalmente da casca da própria árvore (que é extremamente dura), mas possuem mecanismos altamente tecnológicos que estão hoje estragados e cobertos por plantas e musgos. É possível reconhecer que o tipo de metal usado nestes mecanismos é o “Ferruno”.

Império Gorf

Apesar de não serem muito inteligentes, os gorfs tentam sempre ser organizados. Uma das coisas que pode se ver até mesmo da órbita é a divisão do império. Existem três regiões distintas: Fazendas, Fábricas e Residências. A Grande Capital fica no centro, sendo o caminho inevitável entre as três regiões. Não há prisões ou hospitais pois se um gorfs comete um crime (mesmo que seja apenas questionar uma decisão do Grande Líder) ou se ferir, não merece continuar vivendo pois será um problema para o império. Todos devem trabalhar e obedecer para o império prosperar. Isso significa obedecer cegamente o Grande Líder.

Qualquer um com um Conector Neural pode se plugar a um console que tenha uma realidade virtual. Ao se plugar você assumirá o papel de um avatar. Este avatar é você dentro desta realidade, mas com uma nova aparência (você escolhe ao entrar, contanto que seja humano). Você poderá usar todas suas perícias exceto Vigor, que sempre será igual a 2. Psionismo também não funciona. Você terá 8 pontos de Vitalidade ali dentro e caso perca todos os pontos de vitalidade, você se desplugará automaticamente e ficará exausto.

Quando plugado, você não tem qualquer noção do que acontece fora. Apenas se você for ferido no mundo real você sentirá dor dentro da realidade virtual. Uma pessoa plugada que morre no mundo real, se torna um Ghost, um avatar congelado no local onde estava.

Para transmitir informações entre o mundo real e a realidade virtual, conjuntos de dados gigantes são transformados em objetos virtuais chamados 'ícones'. Este ícone pode ser qualquer objeto dentro da realidade virtual, como uma caneta, um brinquedo ou uma joia.

A maior e mais real realidade virtual do mundo é a Matriz. Uma poderosa rede que pode ser acessada de qualquer console no sistema. Enquanto em outras realidades virtuais basta 1 sucesso de percepção para notar que é uma simulação, na Matriz é preciso 3 sucessos.

Matriz

A Matriz é a maior realidade virtual existente, e de longe a mais realista. Não pode ser hackeada diretamente, e dentro dela é preciso seguir as regras. O mundo dentro da Matriz é uma imensa cidade terráquea do ano 2018. Existem muitas pessoas plugadas que vivem suas vidas e até trabalham ali. Aqueles que não são usuários podem se registrar ao se plugar. A Matriz está sendo rodada e roteada a partir de um megacomputador localizado em Ishtar conhecido como Mainframe.

O mundo dentro da Matriz é uma imensa cidade, chamada unicamente de "A Cidade", que é exatamente igual às cidades da terra do ano 2018. Não existem espaçonaves ou armas de plasma. Uma realidade bem estranha para os personagens, mas com certeza bem comum para os jogadores.

Apesar do sistema não permitir alterações na realidade, é possível fazê-las usando Hacking. Para trazer qualquer elemento novo (chamado de Asset) para dentro da Matriz, é necessário ter ele em software e passar em um teste de Hacking com 2 sucessos. Este teste serve para criar um canal anônimo entre o seu computador e o mainframe. Em caso de falha, o sistema é alertado e Fixers irão aparecer onde você estiver dentro da Matriz. É possível comprar no mercado negro (fora da matriz) ou programar esse Asset (o que poderá levar horas).

Terminal de Entrada e Saída

Ao entrar na Matriz, você aparece em um TES (Terminal de Entrada e Saída). Eles estão espalhados em diversos pontos da cidade. Alguns estão em cabines como as de telefone, em banheiros públicos da cidade e alguns até foram instalados em prédios comerciais ou residências dos mais ricos. Ao se plugar você pode escolher por qual TES irá entrar. Nem todo terminal é acessível e alguns, como os de dentro de residências, precisam de autenticação. Você precisa estar dentro de um TES para se desplugar. Se tentar se desplugar fora, terá que conseguir 2 sucessos em um teste de Vontade ou ficará exausto.

Vício na Matriz

Algumas pessoas são viciadas na Matriz, especialmente habitantes de Ishtar. Esse vício está ligado com os diferentes estímulos que a matriz acaba exercendo no cérebro do usuário. Existem quatro estágios de vício. A cada 24h diretas dentro da matriz, faça um teste de Vontade. Se não conseguir nenhum sucesso, você avança um estágio do vício.

Estágio 1: Você fica sempre inclinado a resolver todos os problemas dentro da Matriz.

Estágio 2: Você costuma ficar agressivo sem motivo fora da Matriz.

Estágio 3: Você nunca está feliz fora da Matriz, e ficará sempre agressivo e impulsionado a entrar na Matriz quando tiver oportunidade.

Estágio 4: Você não vive longe da Matriz, e poderá matar qualquer um que estiver entre você e um console.

É possível reduzir estes estágios com abstinência e tratamento. Se ficar um mês sem usar a Matriz, pode fazer um teste de Vontade para reduzir um estágio, precisando conseguir um número de sucessos igual ao estágio que estiver. Se estiver sendo tratado com um profissional (alguém com Medicina 3), pode receber 1 dado a mais neste teste.

Fixers

Existem alguns avatares que não são controlados por humanos. Estes são os chamados Fixers, programas de computador que procuram e destroem invasores e bugs no sistema. É impossível detectar eles e podem se disfarçar de usuários comuns. Até mesmo o vendedor de cachorro quente da esquina pode ser um fixer, então tome cuidado!

Eles vivem uma vida normal dentro da Matriz, mas se o sistema detecta uma anomalia, três Fixers da região são acionados. Um Fixer acionado irá atacar com o que puder os avatares envolvidos. Seus ataques sempre são perigosos, pois caso tire todos pontos de vitalidade, a vítima receberá 6 de dano fora da Matriz (choque elétrico na cabeça), ficará exausto e seu console poderá queimar (50% de chance). Um Fixer costuma ter 10 pontos de vitalidade e perícias de acordo com o avatar em questão. Se um for destruído, outros dois Fixers poderão ser acionados.

Fixers também irão destruir qualquer Asset que não se encaixe no padrão da época (2018) ou que foi claramente criado por um hacker. Se algum avatar o impedir, este também se torna alvo do Fixer.

Cada história de ficção possui suas regras para o universo. Algumas utilizam nosso próprio mundo sem alteração, outras utilizam a fantasia para adicionar elementos fantásticos sem se apegar a realidade ou a explicações. E alguns, conhecidos como Ficção Científica, usam estudos e teorias científicas para formar cenários possíveis. Hoje, diversos elementos da ficção científica futurista são usados como base para a construção de cenários cada vez mais complexos. Nebula utiliza diversos destes recursos e até mesmo clichês no cenário, mas sempre tentando fazer da maneira mais crível possível.

Tecnologias Existentes

Nebula tenta se manter na tecnologia atual ou ao menos a visão de tecnologia que temos atualmente. Uma pistola laser nada mais é que uma pistola que dispara cargas de plasma em vez de balas, e por mais que isso poderia mudar até mesmo o uso de pólvora, não possui todo o impacto que ela teria na sociedade. Todas esses casos são vistos como liberdade artística.

Alguns consideram que isso leva o cenário para o reino da Fantasia, e talvez seja isso, mas essa discussão não cabe aqui. Até uma das maiores obras de Sci-Fi da história, A Fundação, possui suas "placas de gravidade artificial", porque você não pode ter isso em seu jogo de contar histórias?

Toda tecnologia possível no nosso mundo hoje, no cenário de Nebula está ao alcance de todos. As tecnologias, além disso, estão descritas nessa lista abaixo. A explicação básica parte de que todos estes avanços só foram possíveis por causa da SARAH.

Inteligência Artificial

De longe esse é o mais importante de todos. Todas as invenções extraordinárias abaixo se originaram da ideia de que um computador em uma nave viajando por milênios no espaço foi capaz de atingir a máxima inteligência possível. Essa teoria pode ser bem louca, mas não é impossível. Se conseguirmos criar uma inteligência capaz de ser igual a nossa (Inteligência Artificial Forte), ela poderia ser capaz de criar ela mesma e até melhorá-la. Tendo tempo e dados, mesmo com um computador com pouco processamento, é possível atingir um estágio chamado Singularidade. A partir daí, qualquer coisa pode acontecer e não tem como sabermos o que essa inteligência seria capaz.

Em Nebula não chegamos a essa discussão tão a fundo. É um mistério seus objetivos e os porquês. Talvez o narrador queira colocar isso em questão. Será que SARAH atingiu a singularidade? Como ela não pode prever a revolta dos humanos? Ela perdeu mesmo a guerra?

Vale lembrar que os Androides possuem a inteligência artificial fraca. Porém, eles são capazes de passar no teste de Turing incansavelmente. Ou seja, é impossível um humano detectar que se trata de uma máquina. Como foi SARAH que os criou, e é impossível quebrar os códigos deles, não tem nem como saber o que um androide é capaz.

Gravidade Artificial

Este elemento apesar de não utilizado por todos os escritores de ficção científica, é bem comum em séries e filmes por ser complicado replicar ambientes "Zero G" nas filmagens. Aqui utilizamos pelo mesmo motivo que Isaac Asimov usa: É mais fácil explicar uma cena. Nem por isso não vai existir lutas em 0G, que darão cenas épicas, mas quando seu grupo estiver comendo no refeitório da nave, ninguém vai ter que argumentar como é tomar serial sem gravidade.

As Placas de Gravidade Artificial (PGA) são pesadas chapas colocadas embaixo das espaçonaves. Elas também ajudam na aterrissagem para que não tenha impacto. É possível ativar e desativar ela e elevar até no máximo 2G. Foram desenvolvidas pela SARAH e seu funcionamento exato é desconhecido por todos, mas facilmente replicado na construção de novas naves. As PGA também são usadas em elevadores das naves e biodomos.

Grutônio

Em Nebula, Grotônio é uma espécie de mineral radioativo encontrado em alguns planetas e meteoros no sistema de Tigris. Se assemelha ao chumbo, tanto na textura como na cor. Mas após alguns processos químicos ele pode ficar irradiando uma luz esverdeada. Nesse estágio ele deixa de emitir radiação e passa a dissipar energia na forma de calor e luz. Esse calor e luz então podem ser usados para gerar eletricidade. É a principal fonte de energia e são usados em aparelhos, veículos e máquinas. Não à toa é também a base da economia.

Motor de Íons

Os motores das espaçonaves são baseados nos motores de íons usados em satélites atuais e experimentos. Para que eles sejam efetivos em impulsionar uma espaçonave a 15Gm/h, seria necessário uma energia imensa, e é aí que entra SARAH. O motor de íons das espaçonaves em Nebula possuem dois estágios: Fraco e Forte. No fraco, o motor utiliza a energia normal de grutônio da espaçonave e propulsiona com uma rajada de plasma ionizado. No forte, ele passa a incorporar no combustível de propulsão pequenas quantidades de antimatéria, causando uma explosão vermelha e impulsionando a espaçonave além da velocidade normal. Esta velocidade é chamada de Velocidade Interplanetária (15Gm/h) e sem isso ir de um planeta à outro poderia levar meses.

Implante para Realidade Virtual

Se conectando a um computador através de um implante no cérebro. Esta tecnologia foi desenvolvida também pela SARAH, mas dominada pelos especialistas em implantes biônicos. Ainda não se compreende perfeitamente o cérebro humano, mas se sabe como implantar esses aparelhos e que eles funcionam. Externamente pode se ver apenas um conector na têmpora da pessoa, que ao plugar no computador poderá entrar em qualquer realidade virtual construída, incluindo a Matriz.

Terraformação

O processo de terraformação é tão complexo que mesmo hoje não temos todos os passos para isso. Em Nebula, não só todo esse processo ainda é

um mistério (pois foi SARAH que fez), como também não foi feito em todos os planetas. Não é necessário entrar em detalhes aqui, apenas entender que foram máquinas e nanorobôs na atmosfera que provavelmente não existam mais.

Nanotecnologia

A nanotecnologia em Nebula foi desenvolvida pela SARAH e é uma tecnologia coberta por mistérios. Olhando para nosso mundo de hoje, essa seria a única tecnologia dessa lista que sofreu uma regressão. Isso porque é uma ciência tão poderosa que mudaria completamente todo o cenário. Todas máquinas seriam nano e a tecnologia seria algo até invisível. Uma realidade que poderemos viver um dia, e pensar isso pode ser assustador. Seria um bom cenário para jogo também, mas não é a proposta do Nebula. Queremos computadores, espaçonaves e veículos enferrujados sendo consertados por mecânicos alienígenas.

A nanotecnologia então está resumida aos tecidos sintéticos dos androides, medicamentos como o nanodocs e possivelmente em computadores como a Mainframe da Matriz. Para manipular essa tecnologia misteriosa, os humanos criaram um aparelho chamado RPEM (Regulador de Pulsos Eletromagnéticos) que é capaz de interferir nas funções e reestruturação de nanorobôs. Se parecer muito "technobabble", é porque é! Não é uma solução perfeita, mas dessa forma, temos um jogo bem mais interessante e dinâmico.

Holograma

Em Nebula, os computadores e outros terminais podem utilizar hologramas. Porém, essa tecnologia não é nada muito elaborada e costuma apresentar falha quando usado demasiadamente ou ao tentar gerar hologramas muito grandes. Elas são formadas através de um Disparador Laser pequeno do aparelho. Nenhum holograma consegue expandir mais que um metro de distância do disparador. É facilmente perceptível a diferença de algo real e um holograma.

Wireless

No nosso mundo todos equipamentos estão se tornando wireless. Em Nebula, esse progresso não foi tão radical. Ainda existem tecnologias que utilizam cabos, mas são poucos. Cabos de energia não existem por causa das baterias de grutônio. A única coisa que ainda necessita de cabo é conectar o cérebro à um console. Este processo é inevitável.

A Matriz é uma rede muito poderosa que possui satélites em órbita roteando o sinal dele por todos os planetas. Obviamente existiria um delay bem grande devido a distância, e por isso que aqui entra mais uma vez a SARAH. A tecnologia de roteamento usada na Matriz é uma tecnologia além da compreensão, fazendo com que não haja delay dentro da Matriz mesmo se você estiver em Ninurta.

Internet

Existe internet como a de hoje, mas com uma grande diferença. Todos os serviços são controlados por uma única empresa: Bogel Telecom. Por conta disso, não é um lugar tão seguro para colocar suas informações ou mesmo pesquisar, pois muitas informações são erradas a fim de criar uma

falsa noção de realidade. Ela é roteada junto com a Matriz e pode ser acessada de qualquer console.

Alienígenas Humanoides

Se achassem vida alienígena, com certeza não seria humanoide, não teria nosso tamanho e nem teria culturas tão semelhantes das da terra. Mas seria estranho (e talvez até impossível) jogar com seres tão alienígena para nós (piada intencional). Os gorfs, apesar de terem reprodução bem distinta, são basicamente humanos em diversos aspectos. Animais dos planetas também são semelhantes a animais da terra. Essa liberdade artística é importante para mantermos o jogo diversificado e permitir assimilação de todos na mesa.

Tecnologias Inexistentes

Obviamente não temos como listar todos tipos de tecnologia inventados em ficções científicas. Porém, listamos aqui os itens mais comuns em cenários espaciais e que não existem no cenário de Nebula:

- Teletransporte
- Viagem interestelar (Hyperdrive, Warpdrive, FTL, etc)
- Campo de Força
- Viagem no Tempo
- Universos Paralelos
- Invisibilidade
- Criogenia

Esta lista consta tecnologias que não existem no cenário, mas não significa que não pode vir a ser inventada. O narrador pode até considerar essa uma lista de "plot twist" para aventuras.

Tecnofobia

Depois que SARAH foi destruída, praticamente toda a humanidade ficou com receio de usar qualquer coisa automatizada. Além das caçadas e chacina de androides, todos sistemas autônomos de veículos e maquinas foram destruídos e criado recursos manuais. Assim, não há uma máquina que não tenha humanos por de trás cuidando suas funções e pilotando seus controles.

Economia

O sistema financeiro dos planetas protegidos pela OMEGA é gerenciado pelo BCI: Banco Central de Ishtar. A moeda real é o Grutônio, um metal muito importante e principal fonte de energia. Ele é usado para viagens espaciais, motores e armas. Porém, o banco oferece créditos a todo cidadão cadastrado na Matriz. Estes créditos podem ser usados na rede para transações, por isso é a moeda mais comum.

Qualquer um pode fazer uma conta no sistema. Com isso você terá uma "chave" de 32 gigabytes para acessar sua conta, que pode ser guardada em um cartão de acesso (como um cartão comum) que ao inserir em um console pode administrar seus créditos através de uma senha pessoal. Uma pessoa pode ter mais de uma conta.

Em Marduk, os piratas possuem sua própria moeda, a "Peça". Um pe-

queno mecanismo brilhante encontrada dentro da cabeça de mecanoides e androides. É impossível de ser replicado já que as fábricas e as plantas se foram junto com a SARAH. Como Marduk era repleta de mecanoides, a "Peça" começou como relíquia e acabou se popularizando como moeda. Os piratas também usam os Créditos para valores muito elevados. Qualquer mercador mardukiano pode trocar 10 Peças por 1 Crédito, mas é preciso falar com jeito ou ele vai cobrar um dedo seu pela transação.

Idiomas

Todos personagens, incluindo alienígenas, sabem falar a língua humana. Dependendo do planeta onde cresceu, terá um sotaque diferente que pode ser detectado com 1 sucesso em Percepção. Os Gorf possuem sua própria língua, que é bem simples e limitada, podendo ser aprendida em poucas aulas, ou sendo exposto a língua por alguns meses. Já os Zarak possuem uma linguagem com base em estalos e zunidos. Todos que viveram pelo menos dois anos em Marduk já foram expostos a língua zarak, e compreendem ao ouvir. Obviamente, humanos e gorf são incapazes de falar algumas palavras, mas mesmo assim podem se comunicar.

Biodomos

Um biodomo é uma cidade. Estas estruturas gigantes são fechadas por um domo translúcido onde o ar é constantemente reciclado. Eles são os oásis em planetas com atmosfera tóxica, temperaturas extremas e pressão atmosférica insustentável a vida humana. Foram construídos pela SARAH seguindo as diretrizes iniciais do projeto Gilgamesh.

Um biodomo pode sustentar até 500 mil habitantes, mas usando o sistema de emergência é possível chegar à um milhão. O ar é reciclado por grandes máquinas que podem pegar elementos da atmosfera do planeta ou não. Além disso, uma grande quantidade de árvores terráqueas ajuda na renovação do ar e tornam a cidade mais verde.

Quase todo biodomo possui grandes estufas que produzem alimentos geneticamente modificados com capacidade para alimentar toda a população. Na maioria dos Biodomos estas estufas não são públicas, e aqueles que estão em posse delas se aproveitam para ganhar influência política e financeira. Muitas vezes a OMEGA ajuda a manter esse poder em troca de sua parte.

Alimentação

A principal alimentação em Marduk é a batata mardukiana, uma das poucas plantas que crescem no planeta. É uma planta de folhas roxas que não mede mais que 20 cm do chão. Sua raiz é avermelhada e com um gosto levemente doce. Não é muito ruim, mas sendo a única fonte de comida de muitos miseráveis do planeta, acaba sendo enjoativo. Existe muita comida vinda de outros planetas, ou de hortas verticais dos ricos do planeta, mas acabam por serem bem caras. Outras comidas que crescem em pequenas hortas simples são pimentas (muito apreciada pelos mardukianos) e temperos de diversos tipos.

A carne mais comum é a carne de basilisco, uma espécie de lagarto de duas patas nativo de Ninurta. É um animal que cresce rápido e sobrevive em quase qualquer habitat. E por outro lado, a carne mais cara é a carne de Thanok, uma criatura grande nativa de Lahar. Ela só cresce lá, e como tem uma carne extremamente suculenta apenas a elite e uns poucos sortudos podem apreciar.

Os biodomos são autossuficientes, e por isso possuem uma gama muito grande de opções, porém, todas vegetarianas. Por isso, alguns deles também vivem da pesca e caça de animais nativos pequenos.

Tecnologia Gorf

Acredita-se que toda tecnologia que os gorfs usam não foram eles que desenvolveram. Uma raça chamada Abuk que viveu no planeta Nergal teria sido mais avançadas que os humanos são hoje. A teoria conta que por serem pacíficos sua civilização foi exterminada pelos gorfs depois de terem provocado o conflito.

Todas as naves, construções, veículos e armas dos gorf são feitos de um metal único de seu planeta chamado "Ferruno". Seria uma liga com ferro bem incomum e que depois de oxidar em vez de ficar fraca, fica forte como titânio. É caracterizado pela sua cor laranja ferrugem e apesar de áspera, não suja e não se desmancha.

A arma comum dos gorfs é a popularmente chamada "Metranca", que nada mais é que um Rifle Eletromagnético. Provavelmente foi criada para rebitar as chapas de metal, pois ainda é usada nesta função nas fábricas de Nergal.

Capítulo 10: Narrando Nebula

O papel do narrador é o mais importante da mesa. O narrador precisa administrar a história, cuidando para que seja algo interessante e desafiador para os jogadores. Este capítulo apresenta informações e dicas para narradores organizarem seus jogos.

Construindo o Bando

Antes de começar o jogo, os jogadores precisam criar seus personagens. Estes serão parceiros dentro do bando, e é importante que exista uma sinergia entre eles. Uma ideia é recomendar que cada um escolha um dos papéis dentro do bando: Capitão, Piloto, Médico, Mecânico e Artilheiro. Obviamente o papel mais importante é o de Piloto, pois alguém precisa pilotar a espaçonave. Escolhendo seus papéis, os jogadores poderão ter uma boa ideia de como montar seus personagens.

Depois disso, antes de preencher a ficha do bando, o grupo precisará decidir como eles se encontraram e formaram seu bando. Esse é um momento muito importante, pois será a base para o passado de todos. É importante lembrar que o bando terá uma dívida, que pode, se ficar melhor para o grupo, não ter a ver com a espaçonave, mas que a espaçonave seja a garantia do agiota (se não pagar, o agiota manda um assassino matar o bando e recuperar a nave como pagamento). A nave pode ser uma herança, talvez até a dívida tenha vindo com essa herança. O grupo precisa decidir em conjunto todas essas coisas agora, para daí sim montar a ficha do bando.

Decidir quem será o agiota é muito importante para depois pedir trabalhos. Você não quer se queimar com o cara que te emprestou dinheiro, talvez seja uma boa ideia falar com outro. Ou quem sabe pegar uma missão com seu agiota ajude a quitar uma prestação. Essa é uma das coisas que o bando precisará administrar durante o jogo. Você como narrador precisa deixar essas coisas o mais interessante possível, então lembre que as três famílias de Marduk podem ter uma certa rivalidade.

Conseguindo um Trampo

Diferente de um jogo clássico de fantasia medieval, Nebula possui uma dinâmica diferente. O grupo possui um objetivo claro: conseguir dinheiro para pagar sua dívida. Tentar conseguir trabalhos e gerenciar o dinheiro será o maior desafio aqui. Você como narrador será passivo neste momento, pois os jogadores que precisarão decidir.

Existem basicamente três formas de conseguir dinheiro: Assalto, Serviço ou Missões. Um assalto é quando o bando procura espaçonaves no espaço para abordar e saquear. É uma forma direta, mas de alto risco. Às vezes a recompensa não é tão grande ou o custo de munição e reforma da nave excede o lucro.

Prestar serviços simples como transportar passageiros ou cargas de um planeta para o outro pode ser uma boa forma de conseguir dinheiro e sem muito risco, porém, é difícil achar clientes, especialmente se o bando não for tão apresentável. Sem contar que de vez em quando surpresas podem acontecer,

como passageiros que são perseguidos pela OMEGA ou cargas proibidas.

Mas sem dúvida nenhuma a forma mais clara e direta de conseguir dinheiro é fazendo alguma missão para uma das três famílias criminosas de Marduk. Não só dará crédito para o seu bando como também é menos propenso a ser enganado. Cada família possui alguém como contato entre eles e a escória pirata, e é com essa pessoa que o bando precisa falar e negociar.

Contrato de Missões

Em Marduk, para conseguir uma missão a melhor maneira é falando com uma dos três poderosas máfias. Obviamente não é nada fácil conseguir um trabalho bom, por isso é preciso aceitar alguns que não pagam bem para impressionar as famílias e conseguir os peixes grandes. Depois de ter feito pelo menos duas missões pequenas para uma família, aí sim eles te darão oportunidades melhores.

Lista de Ideias de Missões Pequenas:

• Entregar uma pequena caixa misteriosa em Tammuz - $600

• Trazer um carregamento de paládio de Sin - $1.000

• Entrar na Matriz e conseguir infiltrar um mecanismo em um escritório - $800

• Trazer um Thanok vivo de Lahar - $700

• Sequestrar um soldado da OMEGA que esteja em Shamash - $1.000

• Colocar um satélite repetidor de sinal em órbita de Nergal - $900

• Trazer pelo menos 1 kg da planta "zilo" de Ninurta - $200 por quilo

• Matar um dos funcionários de uma empresa de Ishtar - $800

Missões importantes costumam ser bem precisas e normalmente secretas. Às vezes, o próprio líder da família vem falar pessoalmente com os contratados. É a partir daqui que o narrador poderá começar a montar sua trama. Se inspire em filmes, livros e jogos e elabore algo complexo. O pagamento de uma missão grande pode variar muito, mas normalmente ficará entre $2.000 e $8.000. São trabalhos que provavelmente custarão a vida de alguém do bando, isso quando não é claramente uma missão suicida.

Criando Inimigos

De vez em quando o bando encontrará inimigos. Sejam eles agentes da OMEGA ou piratas traiçoeiros. Quando isso acontece na mesa é normal que o narrador tenha que improvisar. Aqui temos uma lista de nomes comuns no cenário de Nebula para o narrador usar quando precisar de algo rápido.

Humanos (Feminino): Abigale, Ada, Amelia, Belle, Betsy, Charlotte, Claire, Clementine, Cora, Daisy, Delilah, Edwina, Ella, Eleanor, Eliza, Ellie, Elvira, Emma, Esther, Etta, Eudora, Frances, Flora, Georgia, Grace, Hannah, Hattie, Helen, Hope, Isabel, Jane, Jessamine, Josephine, Judith, Lenora, Lorraine, Lucy, Lydia, Mae, Maybelle, Minerva, Myra, Nelly, Nettie, Nora, Pearl, Rachel, Rebecca, Rosie, Rowena, Ruth, Shirley, Susannah, Selina, Stella, Willa, Winnifred, Zylphia.

Humanos (Masculino): Aaron, Abraham, Ace, Alonzo, Ambrose, Amos, August, Benjamin, Bennet, Bill, Butch, Calvin, Carson, Cassidy, Clarence, Clinton, Cole, Colt, Cooper,

David, Elijah, Ethan, Ezrah, Gabe, Garrett, Gideon, Gus, Hank, Harrison, Harvey, Houston, Isaac, Jack, James, Jasper, Jeb, Jed, Jeremiah, Jesse, Jim, Kit, Lee, Levi, Luke, Maxwell, Michah, Obediah, Owen, Roderick, Sam, Seth, Theodore, Travis, Ulysses, Will, Wyatt, Zachariah e Zeke.

Gorf: Agof, Argob, Arogó, Baba, Babof, Boba, Bogug, Buba, Corf, Cog, Forag, Fog, Garof, Gargo, Gaga, Gago, Lagof, Norga, Nog, Ofrag, Orog, Ogar, Ozof, Ofofa, Orgoff, Og, Rago, Rogor, Roro, Rog e Rugar.

Zarak: Akauk, Arakk, Arark, Azak, Azazz, Kann, Kakk, Karoz, Korak, Kukk, Rakk, Rerok, Rorkak, Zaak, Zarok, Zakk, Zazz, Zee, Zerak, Zekk, Zezz.

Bandos e Gangues: Abutres do Vácuo, Águias de Enlil, Andarilhos do Deserto, Associados da Chama Eterna, Chapéu Cinzento, Clã da Aranha de Bronze, Clã da Pistola, Cobra Escarlate, Cobras Cinzentas, Corvos Eletrônicos, Crânio Rachado, Crânios Prateados, Diabo de Prata, Dragão de Cobre, Encanadores, Esquadrão do Sangue de Jade, Armas Floridas, Gangue da Mão Furada, Irmandade da Mariposa, Irmandade do Rubi, Ladrões dos Rubis, Lobos do Espaço, Morcegos Infernais, Os 13 Macacos, Os Invisíveis, Os Desconhecidos, Os Tigres Dente-de-Sabre, Os Eternos, Os Imortais, Os Selvagens, Pegadas Silenciosas, Soqueira de Prata, Trupe de Demônios, Víboras de Shamash e Vigaristas do Espaço.

Entendendo as Mecânicas

Nebula é um sistema simples, mas pode ter uma grande profundidade. É interessante que o narrador conheça alguns conceitos e funcionalidades do sistema para poder administrar melhor sua mesa.

Dificuldades nos Testes

Definir dificuldade é a tarefa mais comum de um narrador, e por isso entender bem isso é essencial. Nebula usa um sistema de pilha de dados que pode variar de 1 a 4 dados e com sucessos no 3 ou mais. Por isso, não importa a quantidade de dados, o resultado sempre vai variar entre zero e infinito. Para escolher a quantidade de sucessos, pense que um bom desafio será baseado no nível da perícia. Um sucesso é o necessário para desafiar (50%) um amador (nível 1), 2 sucessos para um profissional e 3 ou 4 sucessos para um especialista. A tabela abaixo mostra bem as probabilidades.

Perícias nos Testes

Quando se aplica um teste, o narrador precisa definir qual perícia é a correta para a tarefa. Em alguns momentos poderá haver dúvidas sobre duas ou mais perícias. Nestes casos o narrador pode deixar a cargo do jogador escolher, pois a perícia irá definir como aborda-

Dados	Média	% de sucessos			
		1 sucesso	2 sucessos	3 sucessos	4 sucessos
1d	0,8 sucessos	66,6%	11,1%	1,8%	0,3%
2d	1,6 sucessos	88,8%	51,8%	14,8%	3,5%
3d	2,4 sucessos	96,2%	77,7%	43,8%	15,8%
4d	3,2 sucessos	98,7%	90,5%	68,6%	38,6%

rá a situação. Haverá também diversos momentos em que você define o teste e o jogador poderá argumentar que o uso de outra perícia seria possível. Se esta abordagem for teoricamente mais difícil, diga ao jogador que ele poderá fazer, mas o número de sucessos para o teste poderá subir. Porém, nunca use esta regra para combate (Tiro e Luta).

Movimentos e Tabuleiro

Em alguns jogos, o combate é feito através de uma grade (quadriculado ou hexagonal). Nebula só utiliza esse recurso em combate espacial. Isso porque o combate entre personagens precisa ser mais narrativo e cinematográfico do que tático. O personagem escorado em uma parede trocando tiros com outro agachado em baixo de uma mesa não dá para representar tão bem usando miniaturas. Aqui, recomendamos usar um mapa do local (ou rabiscado pelo narrador em um papel em branco) e marcar a posição de cada um a lápis, mas sempre descrevendo a situação. Os jogadores devem questionar todas informações do local. As medidas são em metros, e o mapa precisa ter a medida básica.

Para combates espaciais, a escolha de um tabuleiro hexagonal é para que haja esta parte tática, e que todos jogadores possam discutir em conjunto quais os melhores movimentos. Como este não é o foco do jogo, acaba por ser uma adição divertida e que não prejudica o fluxo da história. Muitos grupos poderão ignorar esta regra para se manter na história.

Pontos de Vitalidade

Pontos de vitalidade é um conceito bem comum em jogos de RPG. Apesar disso, muitas pessoas ainda têm dificuldades para entender. O que é considerável já que é algo tão abstrato. Ele não é apenas a quantidade de ferimentos, é também a disposição, moral e fadiga. Mas para todos os casos, ele é um marcador do quão perto você está de morrer. Na vida real você pode morrer imediatamente com uma facada, ou sobreviver a um acidente de carro e onze facadas (sim, isso aconteceu já). O que torna os pontos de vitalidade algo irreal. Ele existe por uma questão mecânica. Por isso, Nebula tira desse conceito três coisas: Lesões, Sangramento e Exaustão.

Em Nebula, os pontos de vitalidade não representam nada além de um número na ficha. O que aconteceu com o seu personagem narrativamente deverá ser descrito na história por você e pelo narrador. Se ele estiver exausto ou sangrando, isso estará marcado na ficha. Se ele tiver tido uma lesão comprometedora para o personagem, estará marcado na ficha.

Esta explicação é importante para entender algumas coisas, como a regra opcional de Lesão, onde o jogador pode optar por perder um membro em troca de reduzir o dano (obviamente para que seu personagem não morra). Algumas pessoas relataram que sentiram que esta regra estava ruim, apesar de não terem testado. Elas alegam que um jogador apelão poderia "apelar" para perder um membro já que ela poderia fazer um implante depois. Obviamente isso não acontece por diversas razões. A primeira delas é que perder um membro é muito ruim para o personagem. Não poderá correr ou usar armas de duas mãos (Sem contar que ele estará exausto e sangrando). Além disso, o implante custa dinheiro, que é o recurso principal de Nebula, e existe uma possibilidade do personagem morrer na operação.

Os Donos de Marduk

A vida é dura em Marduk, e se você não está devendo algo para alguém ali, provavelmente chegou recentemente ao planeta. A única forma de se ter uma vida mais ativa é fazer o trabalho sujo dos poderosos do planeta. As três grandes famílias que comandam o planeta têm negócios diferentes e podem oferecer missões específicas.

Família Fallan: Esta família é especializada na produção e tráfico de drogas. Eles vendem drogas principalmente para os planetas protegidos pela OMEGA. Eles não gostam da Matriz e costumam destruir repetidores de sinal que chegam até outros planetas. O vício pela matriz é ruim para os negócios da família.

Família Carden: A especialidade da família Carden é armas e explosivos. Eles possuem fábricas em diversas regiões de Marduk, e possuem acordos com os militares de Sin. Projetam armas novas, e roubam armas e planos da OMEGA. São donos de grandes minas de grutônio e possuem algumas pequenas milícias em suas mãos.

Família Saloris: A família Saloris detém o poder político e são os diplomatas entre os piratas. Possuem espiões e agentes em todos os planetas e em quase toda e qualquer organização. Além de governar uma grande parcela das cidades de Marduk, possuem uma influência muito forte em Tammuz.

Gangues: Mesmo que a maioria das gangues esteja no bolso de uma das três famílias, algumas seguem independentes e ocupam terras não vigiadas e cobram taxas de "proteção". São grandes milícias que oprimem e abusam do povo pobre de Marduk.

Barões: Usando sua influência e politicagem, os barões são líderes de pequenas máfias locais ou que trabalham com negócios que não interferem com as três famílias.

Agiotas

Marduk possui diversos agiotas que podem emprestar dinheiro para comprar sua espaçonave. Normalmente eles são os próprios que vendem a espaçonave para o Mardukiano que está disposto a sair do planeta para tentar a vida de pirata. Note que Ivan, Mr Cash e Leopold são os que cuidam dos negócios das famílias, e são aqueles que o bando precisa contatar para conseguir missões.

Ivan "Zangado" Fallan

Zangado é o irmão mais novo da família Fallan. Ele além de emprestar dinheiro para comprar uma espaçonave, é o porta-voz da família Fallan para as gangues e piratas. É possível conseguir missões com ele e ganhar influência com a família.

Zangado é baixinho e bem facilmente irritável. Vive na cidade de Fungos em uma casa de três pisos junto com pelo menos cinco capangas. Ele raramente sai da casa, fazendo encontros pela Matriz ou no seu quarto no segundo piso. Ali ele vende drogas e faz quase qualquer negócio.

Se alguém o decepcionar ou deixar de pagar uma parcela, ele mandará um assassino profissional atrás dele. Se ainda sim não for suficiente, ele colocará a cabeça da pessoa a prêmio por $700.

Ivan "Zangado" Fallan

Vigor 2 Vontade 4 Tiro 3
Reflexo 3 Percepção 3 Crime 3
Política 3

Conector Neural e
Revólver (Dano 5/5m/20m)
Vitalidade 10

Capanga Junkie

Vigor 3 Vontade 2 Tiro 3
Reflexo 1 Percepção 1 Luta 3

Taco (Dano 5 [7]),
Espingarda (Dano 10/4m/10m) e
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 12

Mahoney Danger

Mahoney era um pirata espacial que depois de cinquenta anos fazendo sua fama pelo espaço decidiu se aposentar e ajudar novos piratas a buscarem uma chance fora do planeta onde nasceu. Ele possui diversas espaçonaves para venda, e pode vender para qualquer grupo que queira tentar a vida de pirata.

Mahoney é alto e forte, possui uma perna e ambos os braços mecânicos. Ama charutos e contar suas histórias de pirataria. Ele mora em um contêiner altamente blindado fora da cidade. Existem armas de veículos acopladas tanto fora como dentro da casa, acionadas por comando de voz.

Se deixar de pagar uma parcela, ele poderá mandar um capanga atrás para saber o que aconteceu. Poderá negociar a dívida, aumentando em $50 a parcela pelo atraso. Se o devedor não demonstrar respeito ou pontualidade nos pagamentos, ele poderá colocar sua cabeça a prêmio por $900.

Mahoney Danger

Vigor 4 Vontade 4 Tiro 4
Reflexo 3 Percepção 3 Crime 3
Pilotagem 3 Sobrevivência 3

Conector Neural, Modulador de Voz,
Comunicador Interno, Placas de
Titânio e 2 Braços Biônicos.
Submetralhadora
(Dano 6/10m/30m) e
Rifle de Plasma (Dano 9/10m/60m)
e Armadura de Infantaria (RD 3)
Vitalidade 13

Pirata Aposentado Capanga

Vigor 3 Vontade 3 Tiro 3
Reflexo 3 Percepção 2 Crime 2

Rifle Eletromagnético
(Dano 6/30m/100m) e
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 12

Mr. Cash

Mr. Cash é o tesoureiro da família Carden. Ele negocia tanto empréstimos como missões no nome da família. Seus negócios são sempre certos e todos sabem que Mr. Cash "nunca mente". E isso não tem nada a ver com os assassinos altamente profissionais que encarregam sempre que ninguém fale mal dele.

Possui um pequeno escritório em Vale Mecâno, em cima da loja de armas da família Carden. O lugar é sem-

pre protegido pelos seis funcionários da loja e suas armas e sistemas de segurança. O escritório é pequeno e só possui uma mesa, uma poltrona e quatro cadeiras. Mr. Cash está sempre de terno e seu rosto fino faz parecer que nunca sorriu na vida (o que pode ser uma verdade).

Ao emprestar, sempre faz um contrato em que terá um aumento de $100 na parcela a cada mês de atraso. Porém, se houver um atraso de dois meses ele envia um assassino "conversar". Se não for suficiente, colocará a cabeça a prêmio por $600.

Mr. Cash

Vigor 1 Vontade 4 Lábia 4
Reflexo 2 Percepção 4 Crime 3
Política 3

Vitalidade 10

Assassino Contratado

Vigor 3 Vontade 3 Tiro 4
Reflexo 3 Percepção 4 Crime 3
Pilotagem 2 Sobrevivência 2

2 Submetralhadoras
(Dano 6/10m/30m) e
Sniper (Dano 7/50m/500m)
Colete Avançado (RD 2), Sobretudo
Reforçado (RD 1), 2 Granadas de
Plasma e 3 Pentes de Projétil
Vitalidade 13

Leopold Saloris

Leopold é um membro distante da família Saloris. Ele não é tão rico e até por isso ele tem contato com diversos piratas e criminosos. A família Saloris costuma usar ele para encontrar piratas para fazer algumas de suas missões. Leopold também usa o nome da sua família para conseguir revender espaçonaves.

Leopold está sempre bem vestido com roupas até muito chamativas para Marduk. Sua casa é grande e luxuosa com piscina e até sala de música. Um contraste tremendo por estar em um bairro bem sujo de Minas Áridas. Possui uma guarda pessoal de uns dez soldados pelo menos que estão sempre circulando a casa. Dentro ele possui apenas um criado, August, que não só é bem polido como também é perito em artes marciais. Leopold adora tocar seu piano de cauda amplificada fazendo o bairro inteiro o ouvir.

Leopold não tem muita paciência com devedores. Se o devedor falhar no pagamento de um mês, ele manda dois assassinos imediatamente. Se ainda não conseguir seu dinheiro de volta, colocará a cabeça a prêmio por $800.

Leopold Saloris

Vigor 2 Vontade 4 Política 3
Reflexo 2 Percepção 2 Lábia 1

Conector Neural
Vitalidade 10

August, O Criado

Vigor 3 Vontade 4 Tiro 3
Reflexo 4 Percepção 4 Luta 4
Medicina 3 Crima 2

2 Submetralhadoras
Conector Neural, Nano-Aderência,
Lâminas Retráteis (Dano 5),
Placas de Titânio
Katana (Dano 7 [9]) e
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 12

Contatos Criminosos

Marduk é repleto de criminosos, e alguns fizeram seu nome ao ponto de serem referências. Além dos agiotas acima, estas personalidades possuem informações ou mesmo recursos para ajudar os personagens dos jogadores.

"O Chaveiro"

O Chaveiro é um louco que vive em um container pequeno e enferrujado coberto por ferro velho ao lado do grande lixão na periferia de Minas Áridas. O lugar é horrível de chegar, mas todo mundo lá conhece "O Chaveiro". Lendas contam que ele era um hacker que acabou fritando o cérebro em uma caçada na Matriz, mas quando perguntado nunca fala nada com nada.

O Chaveiro é um homem magro de 50 anos que vive vestido com camadas de roupas rasgadas e um óculos de soldador na cabeça careca. Ele conhece muito sobre os sistemas de segurança além de comprar e vender softwares. Ele também pode passar informações ligado a Matriz e a rede de satélites de transmissão.

Henry "Boca de Serra"

Dono do bar "Boca de Serra", Henry foi um velho guerreiro que lutou junto com os rebeldes de Ishtar (que mais tarde formou a OMEGA) na batalha do Vale do Corte. Lendas contam que ele sozinho matou mais de mil mecanoides antes que um deles cortasse seu rosto com uma serra circular. Nessa batalha ele havia sido dado como morto, mas um amigo o salvou e fez um implante de mandíbula metálica que ele usa até hoje. Além de uma cicatriz horrível no rosto, um de seus olhos é biônico e de cor vermelha, como os antigos modelos. Tem 63 anos de idade mas sua saúde parece estar impecável, especialmente pela musculatura definida.

Conhecido por "Boca de Serra", Henry hoje é dono e cuida sozinho do seu bar em Vale Mecâno. É um bar frequentado por todos os tipos de gangues mas é conhecido por ser uma "zona neutra". Henry não deixa ninguém brigar ali dentro e como todos respeitam isso, ninguém deixaria acontecer qualquer briga ali dentro. Esse também é o motivo de ser o ponto de negociação e acordos de gangues e piratas.

O Chaveiro

Vigor 1 Vontade 3 Hacking 4
Reflexo 1 Percepção 1 Crime 1
Mecânica 4, Tiro 3

Conector Neural, Garras Retráteis (Dano 3) e Placas de Titânio
Escopeta Sônica (Empurra/10m/40m) e Colete Simples (RD 1)
Vitalidade 10

Boca de Serra

Vigor 4 Vontade 3 Lábia 4
Reflexo 2 Percepção 3 Crime 3
Tiro 4

Conector Neural, Olhos Biônicos e Mandíbula Metálica
Escopeta Sônica (Empurra/10m/40m) e Colete Simples (RD 1)
Vitalidade 10

Sally Graxa

Sally é uma famosa mecânica de Marduk. Conserta tudo que tipo de espaçonave, veículo e mecanismo. Sempre que alguém tem algum problema com o motor ou arma, a primeira pessoa que procuram é Sally. O pouco que se sabe de seu passado é muito especulado. Dizem que ela foi criada por androides. Desde que eles foram destruídos por um grupo anti-androides quando ela tinha 10 anos, Sally estuda mecânica e nanotecnologia sempre que pode. Alguns dizem que ela conserta androides que vem até ela pedindo socorro, mas quando indagada ela desmente e diz que é mentira e que ela odeia androides.

Sally possui uma imensa oficina em Vale Mecâno, e possui apenas um funcionário: Kakk. Kakk é um Zarak rabugento, mas muito fiel a Sally. É perceptível a sua idade avançada através das diversas rachaduras em seu exoesqueleto.

Sally Graxa

Vigor 2 Vontade 3 Ciência 3

Reflexo 3 Percepção 4 Tiro 4

Mecânica 4 Nanotecnologia 3

Metralhadora Laser (Dano 10/20m/150m) e Sobretudo Reforçado (RD 1)

Vitalidade 10

Kakk

Vigor 1 Vontade 2 Tiro 2

Reflexo 3 Percepção 2 Crime 2

Mecânica 3

Rifle de Plasma (Dano 9/10m/60m) e Exoesqueleto (RD 2)

Vitalidade 8

Doutor Morte

Doutor Morty McMaul era um cientista da OMEGA renomado e que foi importante no desenvolvimento genético dos psiônicos. Não conseguiu aguentar a imoralidade dos seus experimentos, inclusive com torturas e geração de criaturas pseudo-humanas. Fugiu da OMEGA levando consigo dezenas de crianças psiônicas sobreviventes. Vive hoje em Marduk. Transformou uma grande oficina em uma clínica onde ele ajuda pessoas doentes e feridas.

Apesar de viver em Marduk, não vai muito com a cara dos mafiosos, gangues e piratas. Prefere ajudar os necessitados, e pode recusar ajudar qualquer um que bate na sua porta. Ele pode cobrar até $300 por um atendimento se não sentir que é alguém confiável. Ele faz implantes biônicos, mas tem total aversão a androide.

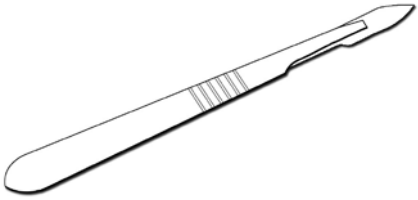
Doutor Morte

Vigor 1 Vontade 3 Medicina 4

Reflexo 4 Percepção 4 Ciência 4

Pistola Automática (Dano 4/5m/30m), NanoDoc e Nanox (duas doses)

Vitalidade 10



Pamela "Pam" Wagner

Pam é a adorável dona da casa de penhores ao pé da grande árvore de metal. Ela é respeitada por todos, principalmente pelas gangues da região. A lenda conta que ela sozinha assassinou sete líderes de gangues que tentaram intimidar ela e seu negócio. Seja por envenenamento ou mesmo degolando durante o sono. Não há provas disso, mas essas histórias foram suficientes para a família Fallan ter feito um acordo com ela para que ali fosse uma zona neutra. Esta também é a razão de acontecer a "Feira Livre" na rua da casa de penhores.

Pam cresceu em uma família pobre de Marduk que veio de Lahar depois de terem perdido sua fazenda. Um vulcão despertou perto da fazenda, destruindo tudo dela e todo o gado. Seus pais então roubaram diversos materiais e uma nave e fugiram para Marduk. O seu negócio começou como uma pequena lojinha e foi crescendo. Pam aprendeu desde pequena e seguiu os negócios após a morte de seus pais.

Além de vender, Pam pode comprar ou penhorar qualquer coisa pela metade do preço. Contanto que não ultrapasse seu limite de $500.

Abigail Larosa

Larosa é uma ex-soldada da OMEGA que vive hoje em Minas Áridas. É uma mulher forte e inteligente. Sabe muita coisa sobre a OMEGA e pode ajudar qualquer pirata que quer tentar algo grandioso contra a organização.

Durante seu tempo na organização, ficou encarregada de caçar piratas infiltrados no biodomo de Enlil. Em uma de suas missões encontrou uma família pobre vivendo em um beco da cidade. Seu superior, comandante Fox, a ordenou que executasse a família, mas ela não obedeceu e levou eles até um cargueiro que estava indo para Ishtar. Infelizmente o comandante descobriu e explodiu o cargueiro com todos dentro. O comandante colocou a culpa em Larosa que foi rebaixada. Não contente, Fox ainda armou para que ela fosse culpada de mais dois casos de assassinatos, que mais tarde Larosa descobriu que foram cometidos por um major da OMEGA. Foi ai que saiu sua sentença de morte. Abigail então conseguiu fugir da prisão de Enlil e chegou a Marduk, onde vive até hoje.

Pam

Vigor 2 Vontade 4 Luta 4
Reflexo 2 Percepção 4 Crime 4
Sobrevivência 4 Tiro 3

Pistola Automática
(Dano 4/5m/30m), Faca (Dano 3)

Vitalidade 10

Abigail Larosa

Vigor 3 Vontade 3 Crime 2
Reflexo 3 Percepção 3 Tiro 4
Sobrevivência 2 Pilotagem 3

Pistola Laser (Dano 5;10m;40m)
Colete Avançado (RD 2)

Vitalidade 10

"Sem-nome"

Pouco se sabe do "Sem-nome" e muito se ouve sobre ele, especialmente nos meios hacker. Ele pode ser encontrado dentro da Matriz, basta ir para um lugar que não tenha nenhum Fixer, desenhar um "smile" em uma parede e escrever embaixo "NÃO HÁ DEUS". Em alguns segundo o desenho e texto sumirão e na maioria das vezes, uma pessoa desconhecida entra no local. Este é o "Sem-nome" mesmo que não há provas para isso, pois ele sempre aparece em um corpo e rosto diferente. As vezes homem, as vezes mulher, não se sabe nada além do seu avatar. Nem sempre o "Sem-nome" aparece, especialmente se quem estiver o chamando não tenha cumprido alguma promessa.

O "Sem-nome" pode conseguir quase qualquer informação de dentro da Matriz, e ele poderá dar àquele que o chamar em troca de algum favor. A maioria das vezes este favor é algo de fora da Matriz, como desligar um satélite ou explodir algum console pessoal de alguma pessoa aleatória em algum planeta isolado. Após ter realizado a missão, o "Sem-nome" envia a informação desejada direto no console da pessoa. Ele também pode ajudar alguém com alguma missão dentro da Matriz, ou algum Asset, mas nestes casos o custo pode ser mais elevado.

"Sem-nome"

Vigor ? (4)	Vontade 4	Hacking 4
Reflexo 4	Percepção 4	Tiro 3
	Pilotagem 2	

Vitalidade ? (12)

Nicole "Fênix" Johnson

Nicole era uma empresária do ramo de veículos em Ishtar, que após ter declarado falência tentou revelar os podres da corporação Gladius. Antes da entrevista que ia da para a Bogel, sua única filha de 5 anos sofreu um infarto. Era o aviso, mas Nicole não queria que a morte da filha fosse em vão, e mesmo contra a vontade do marido, ela deu a entrevista. Obviamente ela nunca foi ao ar, e no final do dia sua casa foi invadida por agentes da OMEGA disfarçados de piratas. Nicole conseguiu fugir trocando tiros, mas seu marido foi assassinado. Ela então usou seus últimos recursos para fugir de Ishtar, e acabou chegando em Marduk, onde hoje, 10 anos do ocorrido, planeja vingança.

Nicole está até hoje fazendo melhorias em sua espaçonave batizada de "A Vingança da Fênix", o que lhe deu o apelido de "Fênix".

Nicole conhece perfeitamente Ishtar, as corporações e toda a estrutura politica e empresarial do planeta. Ela pode ajudar outros piratas com estas informações.

"Fênix" Johnson

Vigor 2	Vontade 4	Política 4
Reflexo 3	Percepção 2	Tiro 4
	Pilotagem 4	

Rifle Gauss (Dano 6;30m;100m)
Colete Avançado (RD 2) e
Sobretudo (RD 1)
Vitalidade 12

Magnatas de Marduk

Apesar de ser um planeta pobre, existem aqueles que fizeram fortunas. A alta classe de Marduk vive em luxuosas mansões em áreas mais isoladas e protegidas por diversos seguranças pessoais e mercenários. Os personagens raramente encontrarão estes figurões durante o jogo, a menos que tenha feito algo realmente impressionante (ou extremamente estúpido e fatal).

Lorraine "Bunny" Fallan

Lorraine, também chamada de "Bunny", é a líder da família Fallan. Cresceu em Marduk vendo seu pai, o famoso "Rei Cicatriz", comandar a gangue e a tornar uma das mais influentes e poderosas famílias do planeta. Apesar de ser chamada de "Dondoquinha", ela sabe o que faz. Mas nem por isso ela evita gastar dinheiro com jóias e coisas luxuosas para manter sua imagem.

Lorraine tem 56 anos e já passou por 38 plásticas, o que torna difícil notar sua idade. Possui casas em quase todos os planetas e aparentemente nunca está em um lugar apenas. Vem seguido para Marduk para se certificar que os negócios estão acontecendo.

Lorraine Fallan

Vigor 1 Vontade 4 Política 2
Reflexo 1 Percepção 3 Lábia 2

Vitalidade 10

Lucius Carden

Lucius é o líder da família Carden. Não era o principal herdeiro da família, mas após um acidente misterioso que matou seus pais e seu irmão mais velho, se tornou a nova cara dos Carden. É um bon vivant e possui diversas boates em Marduk, que era seu negócio. Por sorte Lucius conta com uma série de profissionais que o ajudam, como Mr Cash que é o tesoureiro e Oliver que cuida do transporte de armas entre planetas.

Lucius tem 27 anos e vive em uma mansão ao lado de sua maior e mais importante boate, o "Oasis". Toca guitarra e participa de vez em quando de jams com a banda da boate. Geralmente fica na sua sala VIP na boate. Possui dois guarda-costas altamente treinados.

Lucius Carden

Vigor 2 Vontade 2 Lábia 2
Reflexo 2 Percepção 3 Crime 3
Política 2 Tiro 2

Submetralhadora
(Dano 6/10m/30m)
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 10

Guarda Costas

Vigor 4 Vontade 2 Luta 3
Reflexo 3 Percepção 3 Tiro 4

Rifle de Plasma (Dano 9/10m/60m)
Colete Avançado + Sobretudo (RD 3)
Vitalidade 11

Margareth Saloris

Margareth é a atual líder da família Saloris. Ela sozinha cuida de todas as transações e negociações da família em Marduk e em outros planetas. Se sabe muito pouco dela, assim como se sabe muito pouco de todos os Saloris. Uma das histórias que contam é que ela estudou nas melhores universidades e chegou a morar em quase todos os planetas do sistema. Aos 13 anos conseguiu autorização da OMEGA para estudar biogenética na Gilgamesh.

Hoje Margareth tem apenas 31 anos e por isso muitos menosprezam seu talento. Mora em um condomínio fechado luxuoso isolado das cidades. Para chegar no lugar é preciso da autorização e os que não tiver poderão ser recebidos por torpedos escondidos por todo o perímetro.

Margareth também possui uma guarda-costas que sempre está escondida. Seu nome é Zelia e é especialista em armas brancas.

Margareth Saloris

Vigor 2 Vontade 4 Política 4
Reflexo 2 Percepção 4 Lábia 4
Crime 4 e Medicina 3

Conector Neural e Placas de Titânio
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 10

Zélia

Vigor 3 Vontade 3 Tiro 4
Reflexo 3 Percepção 4 Lua 4

Katana Ancestral (Dano 8) e Submetralhadora
Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 12

Joe Verdun "Barão Verdura"

Joe Verdun era um pirata espacial que roubava comidas exóticas para vender em Marduk. Com o tempo conseguiu montar uma horta vertical no planeta parecida com as dos biodomos de Tammuz. Hoje ele é o maior produtor de alimento de Marduk e como tem acordo com as três famílias, distribui por todo o planeta e até para fora. Logicamente não é todos que conseguem comprar. Mesmo sendo barata, a população mais pobre do planeta ainda se alimenta da batata mardukiana.

Joe Verdun tem hoje 47 anos e sua obesidade contrasta em um planeta onde a população não consegue chegar nem no peso mínimo ideal. Ele é considerado um dos Barões de Marduk e mora em um casarão distante das cidades, onde antes era sua primeira fazenda. Ele costuma fazer festas com a elite do planeta, incluindo os membros mais elevados das três famílias. Sua casa é fortemente protegida e possui uma guarda pessoal que utiliza Lupids ferozes.

Joe Verdun

Vigor 2 Vontade 3 Lábia 4
Reflexo 1 Percepção 4 Crime 3
Ciência 1

Conector Neural, Olho Biônico e Placas de Titânio
Pistola Automática (Dano 4/5m/30m) e Colete Avançado (RD 2)
Vitalidade 11

Piratas e Gangues

Os piratas não são unidos. Muito pelo contrário, além da rivalidade e assaltos, muitos até mesmo caçam outros piratas para entregar a OMEGA. Dependendo da missão, o grupo poderá encontrar estes inimigos. Segue aqui uma série de piratas e membros de gangues de Marduk que os jogadores poderão encontrar em seu caminho:

Capitão Pirata

Vigor 2 Vontade 4 Crime 3
Reflexo 4 Percepção 3 Tiro 3
Política 1

Conector Neural e Braço Biônico
Revolver (Dano 5/5m/20m), Sobretudo Reforçado (RD 1) e Colete Avançado (RD 2)

Vitalidade 10

Piloto Pirata

Vigor 3 Vontade 2 Crime 1
Reflexo 4 Percepção 2 Tiro 3
Pilotagem 4

Espingarda (Dano 10/4m/10m) e Colete Avançado (RD 2)

Vitalidade 12

Mercenário

Vigor 4 Vontade 3 Crime 2
Reflexo 3 Percepção 2 Tiro 4
Sobrevivência 2

Rifle de Assalto (Dano 7/10m/50m) e Colete Avançado (RD 2)

Vitalidade 14

Chefe de Gangue

Vigor 2 Vontade 2 Crime 3
Reflexo 2 Percepção 2 Tiro 3
Luta 3

Corrente (Dano 3), Revolver (Dano 5/5m/20m) e Colete Simples (RD 1)

Vitalidade 10

Membro de Gangue

Vigor 4 Vontade 1 Crime 1
Reflexo 3 Percepção 2 Tiro 4
Luta 3

Taco (Dano 4[+2]) e Pistola Auto (Dano 4/5m/30m)

Vitalidade 12

Assassino Contratado

Vigor 3 Vontade 3 Crime 3
Reflexo 3 Percepção 4 Tiro 4
Sobrevivência 2 Pilotagem 2

Conector Neural, Olho Biônico, Modulador de Voz, Comunicador Interno e Lâminas Retráteis (Dano 6)
2 Submetralhadoras (Dano 6/10m/30m) e Sniper (Dano 7/50m/500m)
Colete Avançado (RD 2), Sobretudo Reforçado (RD 1), 2 Granadas de Plasma e 3 Pentes de Projétil

Vitalidade 13

Segurança Pessoal

Vigor 3 Vontade 3 Tiro 4
Reflexo 3 Percepção 4 Crime 4
Sobrevivência 3
Conector Neural, Comunicador Interno
Rifle de Plasma (Dano 9/10m/60m) e Colete Avançado (RD 2)

Vitalidade 12

NEBULA
FICHA DE PERSONAGEM
PIRATAS DE MARDUK

DADOS

Nome: _____

Jogador: _____

Espécie: _____

Planeta: _____

Idade: _____

Bando: _____

Aparência:

_____

VITALIDADE

Sangrando: ○

Exausto: ○

Dano:

PERÍCIAS

Vigor	○○○○
Reflexo	○○○○
Percepção	○○○○
Vontade	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○

LESÕES

NEBULA
FICHA DE PERSONAGEM
PIRATAS DE MARDUK

IMPLANTES

ARMAS	DANO	ALCANCE curto	ALCANCE longo

EQUIPAMENTO

		PROTEÇÃO	RD
		Cabeça	
		Tronco	
		Braço Esq.	
		Braço Dir.	
		Perna Esq.	
		Perna Dir.	

NEBULA
FICHA DE BANDO
PIRATAS DE MARDUK

BANDO: _____

TIPO: _____

ESPAÇONAVE

NOME: _____

MODELO: _____

CLASSE: _____

PASSAGEIROS: _____

EST. DE COMBATE: _____

PESO: _____

CARGA: _____

VELOCIDADE: _____

BLINDAGEM (RD): _____

CASCO

DANO:

TRIPULANTES

ARMA	DANO	POSIÇÃO	ALCANCE curto	ALCANCE longo

DÍVIDA

AGIOTA: _____

VALOR DA PARCELA: _____

PARCELAS PAGAS:

RPG EM UMA ESTRELA DISTANTE ONDE O CRIME É A ÚNICA FORMA DE LIBERDADE!

Nebula é um jogo de RPG onde os jogadores interpretam personagens criminosos em um futuro distante. O sistema solar já não existe mais e a estrela Tigris é o novo lar da humanidade. Uma grande organização militar conhecida como OMEGA governa a maioria dos mundos com punho de ferro. Os personagens dos jogadores são piratas espaciais tentando fazer negócios perigosos com mafiosos enquanto escapa do radar da OMEGA.

Nebula possui grandes influencias de diversas séries e histórias de ficção científica, mas em especial a série Firefly, Alien e Cowboy Bebop.

Este é um jogo narrativo conhecido popularmente como RPG (Role Playing Game; Jogo de Representação de Papéis). Neste jogo, você e seus amigos se sentam em uma mesa contando histórias e rolando dados. Nebula RPG possui regras simples e intuitivas, que torna fácil a compreensão e aumenta a dinâmica do jogo.